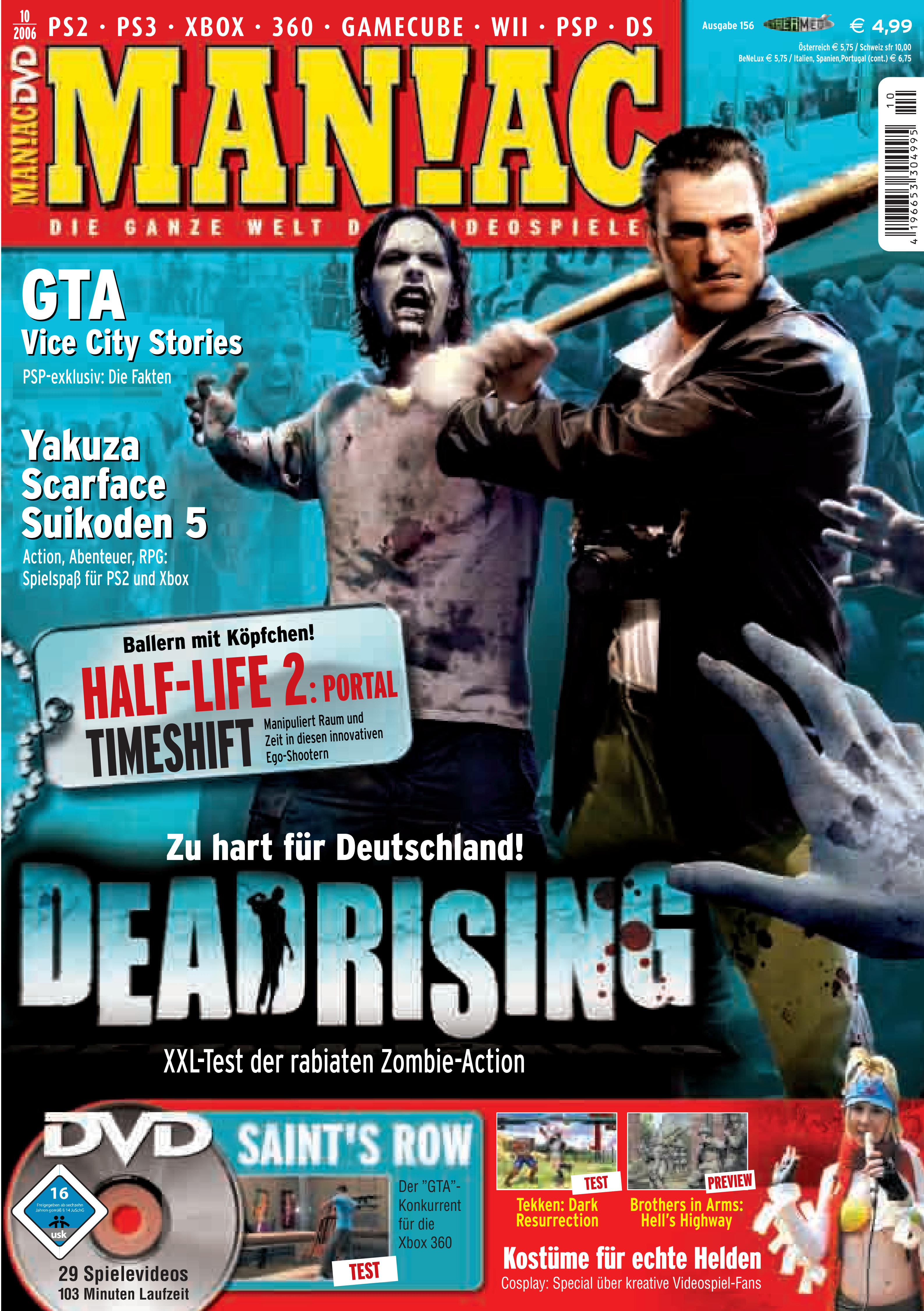


10 2006
PS2 · PS3 · XBOX · 360 · GAMECUBE · WII · PSP · DS
Ausgabe 156
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien,Portugal (cont.) € 6,75
MAN!AC DVD
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
GTA
Vice City Stories
PSP-exklusiv: Die Fakten
Yakuza
Scarface
Suikoden 5
Action, Abenteuer, RPG:
Spielspaß für PS2 und Xbox
Ballern mit Köpfchen!
HALF-LIFE 2: PORTAL
TIMESHIFT
Manipuliert Raum und Zeit in diesen innovativen Ego-Shootern
Zu hart für Deutschland!
DEADRISING
XXL-Test der rabiaten Zombie-Action
DVD
16
usk
29 Spielevideos
103 Minuten Laufzeit
SAINT'S ROW
Der "GTA"-Konkurrent für die Xbox 360
TEST
TEST
Tekken: Dark Resurrection
PREVIEW
Brothers in Arms: Hell's Highway
Kostüme für echte Helden
Cosplay: Special über kreative Videospiel-Fans



STEIN WARS

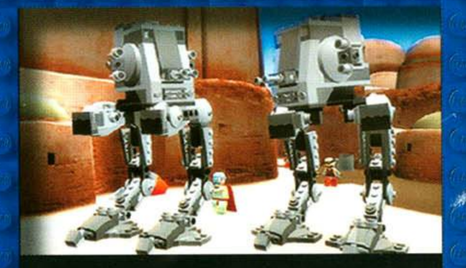
BAU AUF DIE MACHT - AB 14. SEPTEMBER IM HANDEL!



ERLEBE DEINE LIEBLINGSMOMENTE AUS DER KLASSISCHEN TRIOLOGIE.



MISCHE DEINE LIEBLINGSHELDEN ZU NEUEN KOMBINATIONEN



BAUE UND BENUTZE DEINE LIEBLINGSFAHRZEUGE













PlayStation 2



PC DVD

LEGOSTARWARSII.DE



29 Spiele als Video, 103 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat ‚16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen ‚4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3, 16:9) wechseln.

Die unrestricted-DVD ohne Altersfreigabe bekommen ausschließlich volljährige Abonnenten. Wer schon Abonnent ist, kann die Umstellung bei unserer Servicehotline unter 089/858 53 845 anweisen. Altersnachweis erforderlich!

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!

JUST CAUSE

Revolution unter Palmen: Wir schauen uns den "GTA"-Inselklon genauer an.

TIMESHIFT

Wer hat an der Uhr gedreht? Wir zeigen die innovativen Ansätze in "TimeShift".

Inhalt 10-2006

Trailer
Bullet Witch: nur auf 'unrestricted'-DVD
CellFactor Revolution
Elveon
Forza Motorsport 2
Half-Life 2: Portal
Mass Effect
Motorstorm

Previews
Ape Escape: Million Monkeys
Bomberman Act: Zero
Brothers in Arms: Hell's Highway
Just Cause: erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Lego Star Wars 2
Persona 3
TimeShift: erweitert auf 'unrestricted'-DVD

Tests
Ace Combat: The Belkan War
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny
Dead Rising: nur auf 'unrestricted'-DVD
Enchanted Arms
Madden NFL 07
Ninety-Nine Nights
Painkiller: Hell Wars: nur auf 'unrestricted'-DVD
Reservoir Dogs: nur auf 'unrestricted'-DVD
Saint's Row: erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Test Drive Unlimited
Yakuza

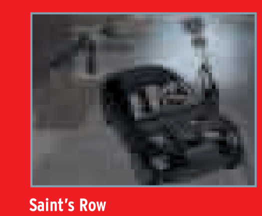
Short Cuts
Let's Make a Soccer Team

Handheld
Gangs of London
erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Gradius Collection
Jeanne D'Arc
Miami Vice: The Game
Tekken: Dark Resurrection
Ultimate Ghosts'n Goblins

Extended
Bericht: AnimagiC 2006
Spiel-Film: Altered Beast

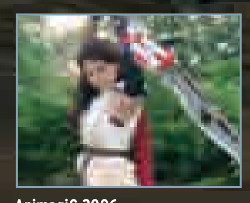
AnyMAN!AC
Lego Mario

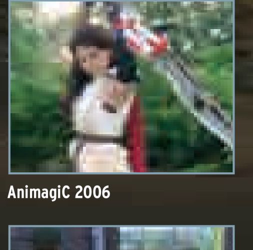
Credits / Outtakes

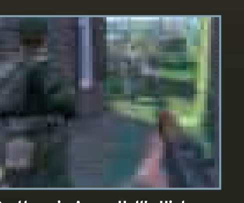

Saint's Row

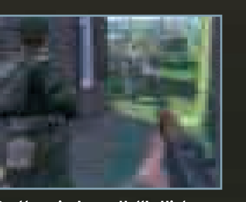
TimeShift

Ultimate Ghosts'n Goblins




AnimagiC 2006




Brothers in Arms: Hell's Highway

MAN!AC DVD

10-2006 | SAINT'S ROW

Just Cause · Half-Life 2: Portal · TimeShift
Ace Combat: The Belkan War · Lego Star Wars 2
Persona 3 · Test Drive Unlimited · Yakuza · u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

10-2006

SAINT'S ROW

Was taugt der "GTA"-Klon auf Xbox 360?

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.



WAS ERLAUBEN?

Man muss nicht Giovanni Trapattoni heißen, um sich in diesen Tagen ordentlich aufzuregen. Es reicht schon, wenn man Videospiel-Fan ist und zur Games Convention nach Leipzig fährt, nur um dort entsetzt festzustellen, dass weder Playstation 3 noch Nintendo Wii zum Probezock bereit stehen. Zur Erinnerung, liebe verantwortliche Damen und Herren von Sony und Nintendo: Die beiden NextGen-Konsolen kommen Ende 2006 hier zu Lande auf den Markt. Eine bessere Gelegenheit, über 150.000 potenzielle Käufer aus Deutschland beziehungsweise Europa zu erreichen und von den Qualitäten der eigenen Videospiel-Maschine zu überzeugen, kommt dieses Jahr nicht mehr.

"Wir müssen uns an die Vorgaben aus Japan halten, dem Hauptsitz unserer Konzerne. Auf der Tokyo Game Show gibt's den großen Konsolen-Showdown". So ähnlich tönt es aus den deutschen PR-Abteilungen von Sony und Nintendo. Das mag im Land der aufgehenden Sonne mit Wohlwollen entgegen genommen werden, in unseren Breiten sorgt dieses territoriale Gebahren bei Kunden und Presse für Kopfschütteln. Die deutsch-europäischen Augen der Massenmedien richten sich aktuell nach Leipzig; die Ende September öffnende Tokyo Game Show findet in unseren Gefilden dagegen fast ausschließlich in der Fachpresse statt. Das heißt im Klartext: Der Otto-Normal-Gamer bekommt bis zum Start der Konsolen nichts oder nur sehr wenig von den Spielemaschinen mit. Eine vertane Chance.

Lachender Dritter ist Microsoft: Die Xbox 360 kennen mittlerweile nicht mehr nur Hardcore-Gamer. Zudem stehen auf der Games Convention viele Spiele der zweiten Software-Generation (unter anderem "Splinter Cell: Double Agent" von Ubisoft und Capcoms SciFi-Shooter "Lost Planet") zum Antesten für alle Besucher bereit.

Wie wird wohl das entsprechende Medien-Echo nach dem Leipziger Games-Schaulaufen ausfallen? Die Xbox 360 ist faszinierende NextGen-Realität, anfass- und erlebbar, wie geschaffen für eine umfangreiche Reportage in TV und Tageszeitung. PS3 und Wii dagegen wirken auf Europas größter Messe wie schemenhafte Geisterbilder aus einer fernen Videospiel-Zukunft – das reicht wahrscheinlich gerade mal für eine Randnotiz. Und das über drei Monate nach einer hochspannenden E3-Veranstaltung in Los Angeles, auf der – zumindest für Fachbesucher – PS3 und Wii bereits spielbare Realität waren.



"Mass Effect"
(Microsoft, 2007)

MEINUNG DES MONATS



Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Oktober 2006. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Eine Games Convention 2006 ohne spielbare PS3 und Wii.
Wie beurteilt Ihr das Auftreten von Sony und Nintendo?

MAN!AC-MEINUNG NR. 48

- (A) Der Messeauftritt der beiden Konsolenhersteller (Sony und Nintendo) war enttäuschend.
- (B) War okay: Ich habe eh nicht erwartet, PS3 und Wii in spielbarer Form zu sehen.
- (C) Microsoft und Xbox 360 sind die Sieger der Messe.

Ich besitze
◯ PS2 ◯ Xbox ◯ 360 ◯ NGC ◯ GBA ◯ DS ◯ PSP

Ich kaufe mir
◯ PS3 ◯ Wii ◯ Xbox 360

INHALT

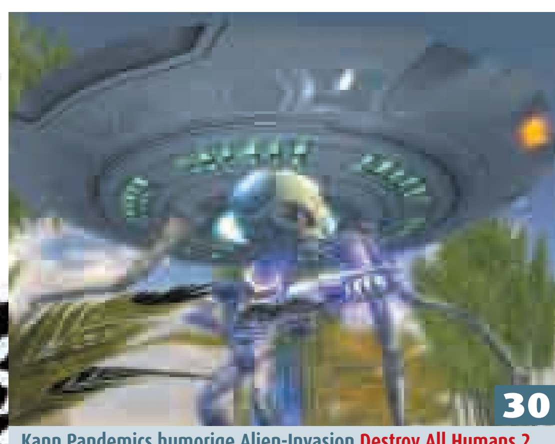
Nie mehr allein in die Schlacht: Electronic Arts' Army of Two will Euch den perfekten KI-Kumpel zur Seite stellen – mehr dazu im Preview

14



24

Einfach genial: Die pfiffige Knobel-Ballerei Half-Life 2: Portal überzeugt mit neuartiger Spielidee



30

Kann Pandemics humorige Alien-Invasion Destroy All Humans 2 qualitativ an den Vorgänger anknüpfen?

PREVIEWS

KURZ-PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN



PAL-TESTS

NEXTGEN-TESTS

IMPORT-TESTS

HANDHELD-TESTS

MAN!AC EXTENDED

76 Zum Ende der Xbox-Ära wird nochmal kräftig geballert: **Painkiller: Hell Wars** im MAN!AC-Test

70 Die knallharte "GTA"-Parodie **Saint's Row** zeigt der Konkurrenz, wo der Hammer hängt. Im XXL-Test erfahrt Ihr, wieso der Action-Kracher richtig Spaß macht – ob es für einen Award reicht, seht Ihr ab Seite 70

98 Das beste Beat'em-Up für Sonys PSP: **Tekken: Dark Resurrection** schlägt sie alle!

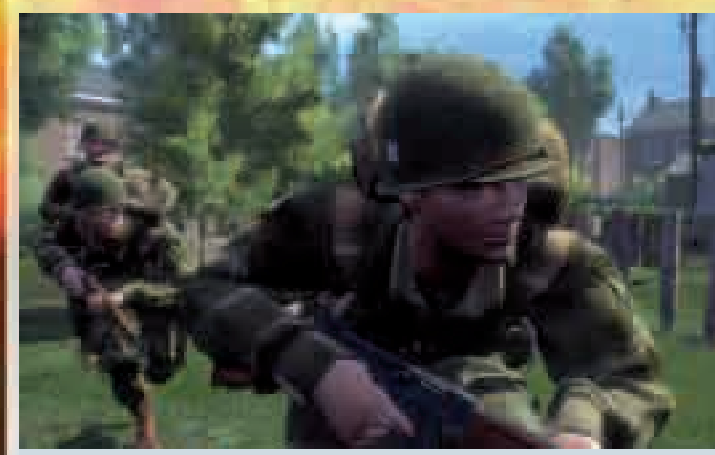

Playstation 3

Xbox 360



Brothers in Arms: Hell's Highway

Gespielte Geschichte statt historischer Fiktion: In "Hell's Highway" will Gearbox der Operation Market-Garden digitales Leben einhauchen.


Jeweils drei KI-Kameraden hören im Team auf Eure Befehle: Sie wechseln sich beim Feuern ab, helfen einander und geben sich gegenseitig Feuerschutz.

Ego-Shooter mit dem Schauplatz Zweiter Weltkrieg gibt es jede Menge und wenn man ihren Geschichten Glauben schenkt, dann waren Okkultismus und außergewöhnliche Erfindungen die Stärken des dritten Reichs: Da werden Supersoldaten gezüchtet, verrottete Könige wiederbelebt und obskure Wunderwaffen wie am Fließband produziert. Allein dem selbstlosen Einsatz der Shooter-Fans sei es zu verdanken, dass diese Werkzeuge des Schreckens niemals zum Einsatz kamen. Das klingt zwar alles recht spannend, aber mit Geschichte hat's nichts zu tun. Deshalb will es Gearbox mit seiner Serie "Brothers in Arms" besser machen: Statt die Konkurrenz mit noch einfallsreicheren Horrorgespinsten zu übertrumpfen, feilen die Texaner an der historischen Glaubwürdigkeit ihrer Spiele. "Hell's Highway" soll seine beiden Vorgänger nicht nur technisch und dramaturgisch in den Schatten stellen, sondern mit dem Spieler

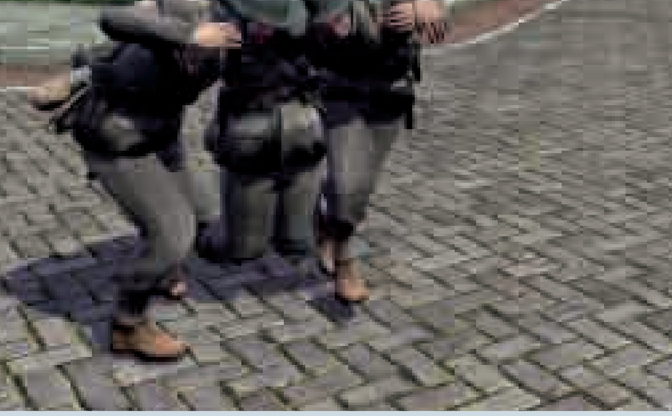
▪ ▪ ▪ Levels aus der Geheimakte ▪ ▪ ▪

Wie Gearbox holländisches Stadtleben von 1944 rekonstruiert.

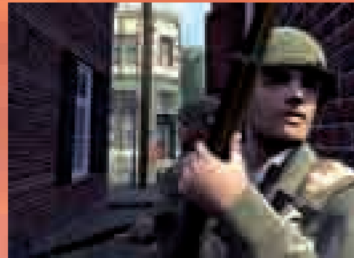
Bis vor kurzem 'Top-Secret': Als Vorlage dienen Karten und Luftbilder aus dem Zweiten Weltkrieg.

Wer Holland um 1944 digital rekonstruieren möchte, kommt mit einer handelsüblichen Wanderkarte nicht weit: Schließlich hat sich in den letzten 60 Jahren vor Ort einiges verändert. Deshalb erstellt Gearbox die Levels auf Basis von Kartenmaterial und Luftaufnahmen aus dem Zweiten Weltkrieg, die bis heute in amerikanischen Archiven schlummern. Bei unserem Besuch durften wir den Entwicklern über die Schulter gucken und uns davon überzeugen, wie ein Luftbild (links) mittels Editor (rechts) als Grundriss für 3D-Levels verwendet wird.


Im Editor dienen Luftbilder als Grundriss: Die modellierte Landschaft wird einfach drüber gelegt.

So sollen die Straßen von Eindhoven 1944 tatsächlich ausgesehen haben: Historische Authentizität steht im Mittelpunkt der "Hell's Highway"-Entwicklung.

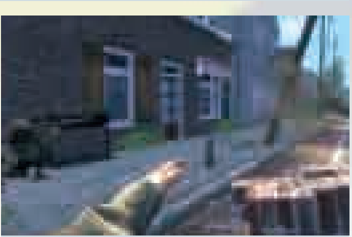


Die Soldaten schmiegen sich lebensecht an jede Deckung.



Damit die Luftabwehrkanone 'Flak 37' feuern kann, bedarf es einer vierköpfigen Mannschaft: Ihr könnt entweder die Truppe bekämpfen oder die Kanone sprengen.

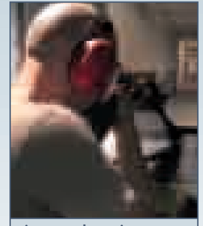
Tollpatsch: Bei Kraxeleien geraten Eure KI-Kameraden schon mal ins Stolpern.



Das Bazooka-Team greift auf Kommando an: Ihr zielt mit dem roten Fadenkreuz.

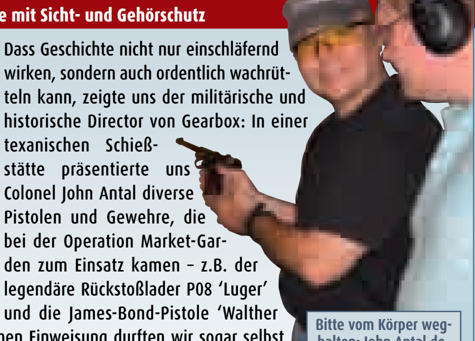
Gearbox lässt's krachen!

Geschichtsstunde mit Sicht- und Gehörschutz



Hier versuchen wir uns am Repetiergewehr 'M1903' von Springfield Armory.

Dass Geschichte nicht nur einschläfernd wirken, sondern auch ordentlich wachrütteln kann, zeigte uns der militärische und historische Director von Gearbox: In einer texanischen Schießstätte präsentierte uns Colonel John Antal diverse Pistolen und Gewehre, die bei der Operation Market-Garden zum Einsatz kamen – z.B. der legendäre Rückstoßlader P08 'Luger' und die James-Bond-Pistole 'Walther PPK'. Nach einer ausführlichen Einweisung durften wir sogar selbst Hand anlegen, um Zielgenauigkeit und Handhabung auszuloten.



Bitte vom Körper weghalten: John Antal demonstriert die 'Luger'.

auch massig Geschichte pauken. Wir haben die Entwickler besucht und vor Ort einen Blick auf das ambitionierte Vorhaben geworfen.

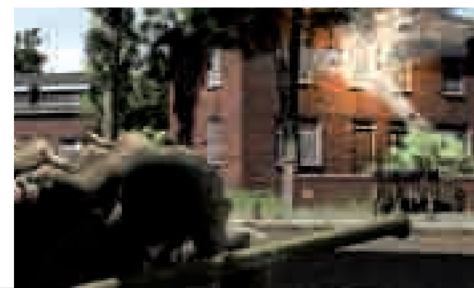


Erfolg in der Niederlage

Im kommenden "Brothers in Arms" spielt Ihr die Operation Market-Garden, die zwischen dem 17. und 27. September 1944 in den niederländischen Provinzen Noord-Brabant und Gelderland stattfand. Sie bestand aus zwei Teilplänen: Bei der Operation Market landete die 101. Fallschirmdivision auf deutschem Territorium und Operation Garden bestand im Vorrücken der Bodentruppen durch den damit neu geschaffenen Korridor. Die Alliierten konnten zwar die Frontlinie von Belgien aus nördlich bis Nimwegen verschieben, nicht aber das eigentliche Ziel erreichen: Der Plan sah vor, die deutschen Verteidigungslinien über die 'Brücke von Arnheim' zu umgehen – Filmkenner erinnern sich an das gleichnamige Hollywood-Drama von 1977 mit Sean Connery und Robert Redford.

Jetzt fragt Ihr Euch sicher, wie man dann gewinnen kann: Für "Hell's Highway" will Gearbox die Geschichte natürlich nicht umschreiben, vielmehr sollen Euch kleine Heldentaten die historische Niederlage schmackhaft machen – schließlich kann ein Soldat allein nicht den kompletten Krieg gewinnen. So landet Ihr mit Matt Baker, Joe Hartsock und weiteren Kameraden mitten in den deutschen Linien und helft in allerlei





Die realistischen Animationen kommen vor allem im Zusammenspiel der Figuren zur Geltung: Beim Abfeuern der Panzerfaust zielt der Schütze, während ein Kamerad das Projektil ins Rohr steckt. Nach dem Klaps auf den Helm feuert der Schütze und wendet sich von der Explosion ab, um sich vor Splittern zu schützen.



Passt auf, dass der Zeigefinger nicht zu schnell zuckt: In "Hell's Highway" werdet Ihr einigen Zivilisten begegnen – mit manchen könnt Ihr sogar kooperieren.

Missionen, die Wehrmacht zurückzudrängen. Ihr werdet z.B. deutsche Flugabwehrstellungen angreifen und dabei auf authentisches Kriegsgerät wie die 'Flak 37' von Krupp treffen: Auf unserer DVD könnt Ihr die mächtige 8,8cm-Kanone in Aktion erleben!

Eroberungstaktik

Wie in den Vorgängern verlasst Ihr Euch stets auf Eure Kameraden, die in dreiköpfigen Trupps auf Eure Kommandos hören werden: Bis zu drei dieser Teams werdet Ihr von Deckung zu Deckung dirigieren, 'Angriff' und 'Stellung halten' befehlen. Variable Marschrouten sollen im nächsten "Brothers in Arms" eine Vielzahl von Angriffstaktiken ermöglichen. Dabei werdet Ihr auch Missgeschicke der KI-Soldaten kalkulieren, die in der Hitze des Gefechts allzu menschlich reagieren: Da purzelt schon mal einer von der Mauer und nur wenn ein weiterer KI-Kamerad ihm unter die Arme greift, kann der Trupp flott vorrücken – eine Vielzahl von Verhaltensmustern sollen jede Situation individuell gestalten. Euer Team wird zudem taktisch geschickter, weil sich diverse Spezialeinheiten unter Eure Kameraden mischen. Für knifflige Schüsse pfeift Ihr die Sniper herbei und wenn Ihr Panzern begegnet, kommt das Bazooka-Team zum Einsatz.

Mit militärischem Know-how und historischen Fakten will Gearbox nicht nur Handlung und digitales Umfeld realistisch gestalten, sondern auch KI und Dramaturgie prägen: So werdet Ihr bei jedem Hinterhalt auf deutsche Stellungen den zu erwartenden Gegenangriff vorbereiten müssen. Denn die feindlichen Befehlshaber sehen nicht tatenlos zu, wenn ihre Posten angegriffen werden. Außerdem wird ein heilloses Durcheinander für viele Überraschungen sorgen: Soldaten tragen Verwundete durch die Straßen, schaffen mit Lastern Munition herbei und zu allem Überfluss wuseln auch noch Zivilisten durch Eure Schusslinie – die Erfahrungen von Kriegsveteranen sollen in die Entwicklung einfließen. Das gilt auch für das Zusammenspiel der KI-Trupps, die sich wie echte Soldaten gegenseitig auf den Helm klopfen, Munitionsclips zuwerfen und taktisch korrekt vorrücken. Dazu hat sich das Gearbox-Team zwei Tage einem militärischen Gruppentraining unterzogen, historische Ausrüstung und Waffen beschnuppert.

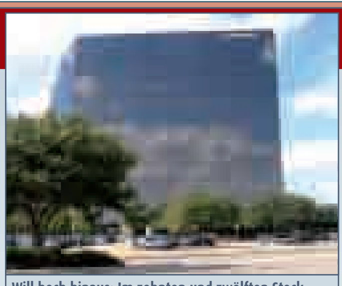
Eure KI-Kameraden nehmen immer den direkten Weg: Hier springen sie über die Mauer, aber rechts daneben gibt's auch ein Gartentor – dirigiert sie mit Weitsicht!

Turbulentes Schlachtfeld

In "Hell's Highway" werdet Ihr neben taktischer Stellung auch das Terrain berücksichtigen, denn die zahlrei-

"Wir haben intensive Hintergrundrecherche betrieben!"

MAN!AC im Gespräch mit Jeramy Cooke, Director von "Brothers in Arms: Hell's Highway"



Will hoch hinaus: Im zehnten und zwölften Stockwerk dieses texanischen Bankgebäudes arbeitet Gearbox an der zukünftigen Shooter-Referenz.

MAN!AC: Bei der Arbeit an "Hell's Highway" habt Ihr Euch von Kriegsveteranen beraten lassen. Wie haben ihre Erfahrungen das Spiel beeinflusst?

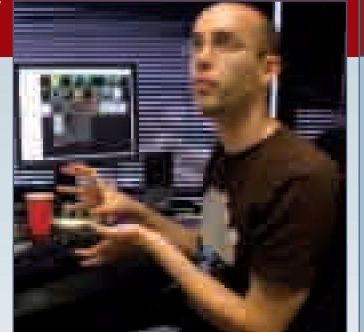
Jeramy: Die meisten WW2-Shooter vermischen Realität mit Fiktion, um die Fantasie der Leute zu beflügeln. Wir wollen "Hell's Highway" aber möglichst realistisch gestalten: Meiner Meinung nach trägt man mit der Entwicklung eines solchen Spiels auch soziale Verantwortung. Außerdem ist es für mich eine persönliche Sache: Ich habe selbst Familienmitglieder, die beim D-Day in der Normandie landeten. Und wenn Veteranen von ihren Erlebnissen berichten, wird einem erst richtig klar, dass diese Geschichte wirklich passiert ist – es ist nicht einfach nur irgendein Videospiel mit Waffen und Bösewichten. Mit ihren Erzählungen hauchen sie unseren Figuren Leben ein: Die Skriptschreiber haben viel Zeit mit ihnen verbracht und dabei auch viel gelacht – das waren wirklich sympathische Jungs!

MAN!AC: Beim Ego-Shooter sieht der Spieler gerade mal bis zur nächsten Ecke: Wie wollt Ihr ihm die komplexen Geschehnisse von Operation Market-Garden vor Augen führen?

Jeramy: Das Interface des Spiels wird eine detaillierte Karte von Holland zeigen, die der Spieler Mission für Mission erforscht – Ereignisse wie Truppenbewegungen werden im Laufe der Handlung eingezeichnet. Zudem gestalten wir die taktische Karte der Vorgänger in "Hell's Highway" übersichtlicher und umfangreicher: Sie wird dem Spieler jederzeit zeigen, wo und warum er in der Operation Market-Garden mitmischt. Auf dieser 2D-Karte entdeckt man auch die geheimen Abschnitte und Extras: Sie werden dem Spieler zusätzliche Hintergrundinfos zum historischen Ablauf geben.

MAN!AC: Dann können die Spieler in "Hell's Highway" wirklich etwas lernen?

Jeramy: Ich glaube, sogar jede Menge! Wir wollen dem Spieler einen realistischen Eindruck davon geben, was damals wirklich passiert ist – fast wie in einer Geschichtsstunde. Deshalb werden wir die Extras nicht so gut verstecken wie die im Vorgänger, viele werden sogar von Anfang an wählbar sein: etwa so wie bei einer Film-DVD. Die restlichen 25 Prozent bleiben den Entdeckern vorbehalten: Wir haben einiges Material zusammen getragen, Ihr werdet zudem allerlei seltene Filmaufnahmen finden und vielleicht auch uns bei den Recherchen in Holland über die Schulter blicken.



Spielentwicklung im Hollywood-Format: Jeramy Cooke fungiert bei "Hell's Highway" als Regisseur – hier stellt er sich tapfer unseren Fragen.

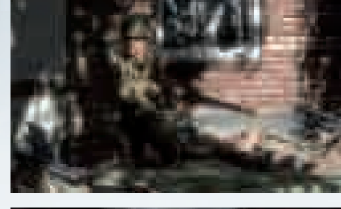


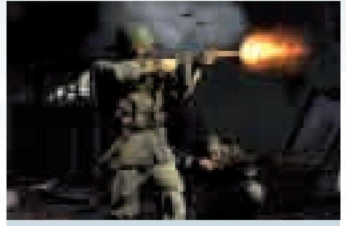


Überraschungsangriffe sind das A und O: Wer in "Brothers in Arms" den Rambo markiert, endet bald im Kugelhagel.



Die Straßen von Eindhoven sind ein gefährliches Pflaster: Ihr werdet Euch durch die Hinterhöfe schleichen und versuchen, dem Feind in den Rücken zu fallen.





Vier KI-Stellungen für alle Fälle: Pause, Patrouille, Deckung und Feuer.

chen Deckungen sind je nach Beschaffenheit zerstörbar: Wenn der Feind mit Panzerfaust oder gar Kanone ballert, fliegt Euch manche Mauer um die Ohren! Das kann auch Euer Vorteil sein: In einem ersten Demolevel zerstören die deutschen Truppen ein Haus vor dem Helden – dessen Schornstein poltert auf die Straße und bietet Deckung für den Gegenangriff. Am Rande der unmittelbaren Action sorgen zahlreiche Geschehnisse für Schlachtfeldatmosphäre: Verbündete Truppen bekämpfen Feinde in der Ferne, während stetig Bomberformationen über die deutschen Stellungen ziehen.

Kameratechnik

Die hochauflösende NextGen-Optik soll dabei jede Szene atemberaubend realistisch darstellen: Die Soldaten schmiegen sich an jede Deckung lebensecht an und reagieren auf jeden Schuss bis ins Detail. Bei unserem Gearbox-Besuch durften wir allerlei Elemente wie die Augäpfel bestaunen, die die Umgebung widerspiegeln, die Pupille erweitern und zusammenziehen können. Zudem wird eine neuartige Schnitttechnik dafür sorgen, dass Euch wichtige Truppenbewegungen nicht entgehen. Ein automatischer Fokus zoomt ganz nah ran, wenn etwa ein verbündeter Soldatentrupp vorrückt und den Feind mit einer Finte ablenkt. So verpassen selbst Neulinge keinen Einsatz! *oe*



Eure Truppen dirigiert Ihr wie im Vorgänger mit dem Cursor: Auf Knopfdruck springen Eure Soldaten über die Mauer und gehen bei der Wand in Deckung. Links unten sehr Ihr das Radar, das die Position der beiden KI-Teams verrät.



Das beste MAN!AC-Abo aller Zeiten

Saints Row

DVD VIDEO

UNRESTRICTED

MAN!AC

10-2006



Deine Abo-Vorteile:

+ 10% Preisvorteil (Abopreis: 54 Euro pro Jahr)
+ I'M A MANIAC-Card mit Zugang zum Premium-Bereich auf maniac.de! Da gibt's die neusten Spieletrailer, PDF-Downloads alter Ausgaben und vieles mehr.

+ unrestricted MAN!AC DVD für alle Leser über 18 Jahren

ab 18

BITTE ANKREUZEN:

☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD

☐ 

inkl. erweiterter Heft-DVD ohne Jugendfreigabe

BITTE SENDEN SIE EINE KOPIE IHRES PERSONALAUSWEISES MIT EIN!

In-Time Aboservice
MAN!AC ABO
Freihamer Straße 2

82166 Gräfelfing

Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben zum Vorzugspreis von 54 Euro. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich dann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

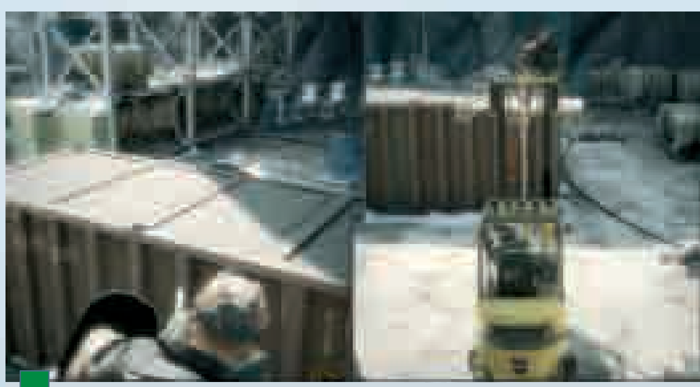
☐ gegen Rechnung

☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

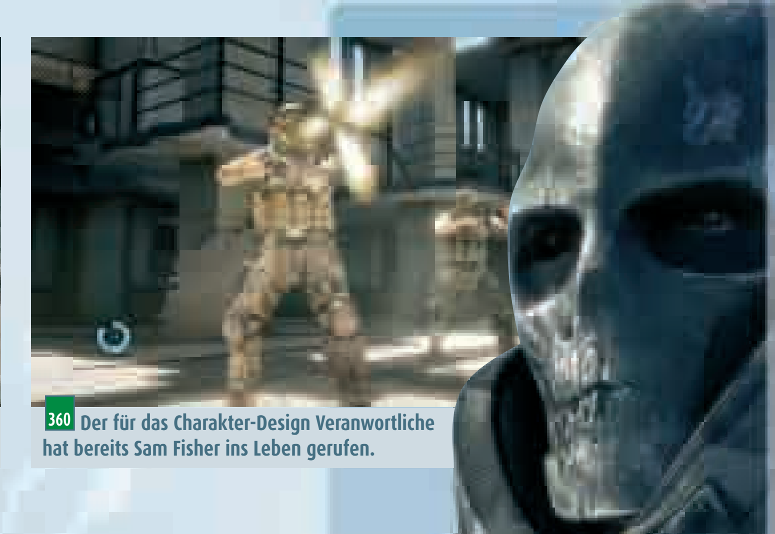
Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer



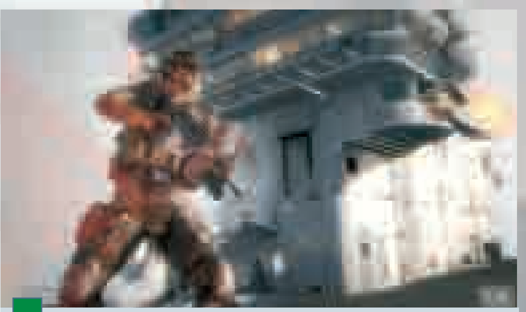
360 Trennen sich kurzzeitig die Wege Eurer Helden, wird der Bildschirm geteilt, um beide Blickwinkel zu zeigen.

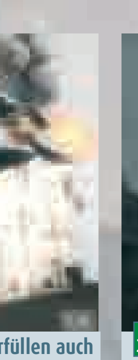


360 Der für das Charakter-Design Veranwortliche hat bereits Sam Fisher ins Leben gerufen.

Army of Two

Gemeinsam sind wir stark: EAs Zwei-Mann-Armee will den neuen Action-Marschschritt vorgeben. Wie das gehen soll? MAN!AC hat nachgehakt.



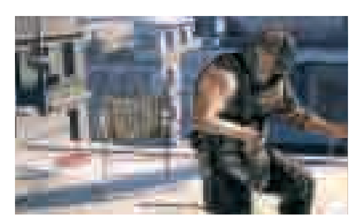


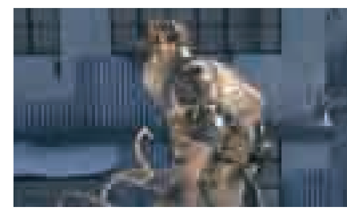
360 Sollen nicht nur gruselig aussehen, sondern erfüllen auch einen praktischen Zweck: Die Masken des dynamischen...

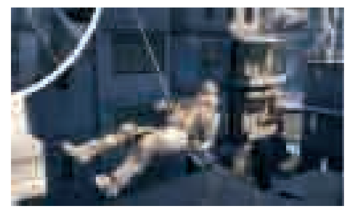
360 ... Baller-Duos schützen vor Beschuss und basieren angeblich auf realer US-Army-Technologie.

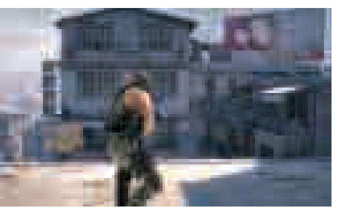


360 Müssen ihr Vorgehen perfekt aufeinander abstimmen, sonst kommen sie nicht weiter: EAs neue Vorzeige-Söldner Tyson Rios und Elliot Salem.











360 Auch beim Abseilen ist Teamwork gefragt: Einer gibt Seil – der andere riskiert seinen Hals.

Was ist an so ziemlich allen Action-Spielen, mit denen Ihr in der vergangenen Zocker-Dekade auf die Jagd gegangen seid, gleich? Dicke Wummen, dicke Muckis und dralle Bräute? Ja, das auch... aber was wir meinten, das ist das 'Einsamer Wolf'-Gehabe des durchschnittlichen Action-Helden: Ein Mann oder eine Frau gegen den Rest der Shooter-Welt – und alles, was per Entwickler-Definition großzügig unter dem Etikett 'Mitstreiter' neben Euch herläuft, ist bestenfalls folgsames bis zickiges Fußvolk. Wer vom Solo-Dasein genug hat, der bedient sich heutzutage im Internet – geht via Xbox Live & Co. gemeinsam mit Gesinnungsgenossen auf Kopfjagd. Aber was, wenn Ihr für Euch sein und ausziehen wollt, ohne dabei ständig den Druck der Online-Kollegen im Nacken zu spüren – aber trotzdem nicht auf die Vorzüge eines Baller-Buddys verzichten möchtet? Dann weiß Electronic Arts' neu gegründetes Entwickler-Studio im kanadischen Montreal Abhilfe. Mit seinem ungewöhnlichen Action-Aufgebot "Army of Two" will der Software-Riese, der sonst vor allem für Firmenaufkäufe, groß angelegte Lizenzvermarktung und Sportspiel-Fortsetzungen bekannt ist, ausnahmsweise eigenständige Innovation liefern – und zwar durch die Wiederbelebung eines Genres, das seit "Super Probotector" (bzw. "Mission Contra") bestenfalls ein Schattendasein führt: Die Rede ist vom 'Buddy-' oder 'Coop-Shooter' – brachialer Zwei-Mann-Action, in der Euer KI-gesteuerter Bildschirm-Kollege weit mehr ist als nur schwer gerüstete Deko bzw. Kugelfang. So wollen Senior Producer Reid Schneider und sein Team die Illusion eines denkenden, fühlenden Shooter-Kumpans schaffen – eines Kollegen, der Euch nicht nur ans Herz wächst, sondern ebenso herzlich nervtötend sein und Euch sogar zur Ordnung rufen kann.

Haudegen unter sich

Welchen der beiden Ihr zu Beginn einer Mission übernehmt, ist den maskierten Kameraden Tyson Rios und Elliot Salem herzlich egal – in jedem Fall wird der andere von der KI gesteuert – und die hat es in sich. Zwar dürft Ihr Euren Kumpel z.B. mit Hilfe des Xbox-Live-Mikros (eine entsprechende PS3-Peripherie ist bisher nicht bekannt) ordentlich kommandieren (die möglichen Befehle zeigt ein Pop-Up-Menü) – das heißt noch lange nicht, dass er auch darauf reagiert! Wenn er zickt, dann ist aber keine schlechte Spracherkennung schuld – vielmehr verhält sich der Kamerad störrisch, weil sich sein ausgefeiltes virtuelles Gedächtnis daran erinnert, wie Ihr zuvor eine ähnliche Situation gründlich verhauen habt! Tatsächlich gibt es noch eine ganze Reihe ähnlicher Möglichkeiten, es sich gründlich mit dem KI-Soldaten zu verderben – aber mindestens ebenso schnell gewinnt Ihr sein Vertrauen wieder zurück: Den Kameraden gegen Unbill zu schützen und ihm im Feuergefecht die Haut zu retten, das macht sich immer gut – nicht erlauben solltet Ihr Euch dagegen schlechte Scherze wie Tierquälerei, denn der Knabe hat ein Herz für Freunde auf vier Pfoten. Nicht selten quittiert er

▪ ▪ ▪ "Uns geht es darum, eine tolle Coop-Erfahrung zu schaffen." ▪ ▪ ▪

EAs Senior Producer Reid Schneider verrät uns neue Details über seine Zwei-Mann-Armee

MAN!AC: Was hat Euch zur Entwicklung von "Army of Two" motiviert?
Reed Schneider: Wir sind alle große Fans von Koop-Spielen – und hatten das Gefühl, dass diese Erfahrungen meistens nur Ergänzungen zu bereits existenten Solospieler-Titeln waren. Keiner hat sich in Shootern bisher von Grund auf dem Koop-Spiel gewidmet.

MAN!AC: Baut Ihr "Splinter Cell"-Elemente ein – Stealth-Finessen wie Schleichen, das Verstecken im Schatten etc.?
Schneider: Viele von uns arbeiteten am ursprünglichen "Splinter Cell", aber wir wollen in erster Linie ein tolle Action-Erfahrung rund um Zwei-Mann-Taktiken bieten. Wir möchten die Vergangenheit nicht wiederholen.

MAN!AC: Werden wir Licht und Schatten zu unserem Vorteil nutzen können?
Schneider: Auf jeden Fall – wir integrieren 'High Dynamic Range Lighting', das nicht nur eine realistische Beleuchtung generiert, sondern dem Spieler außerdem erlaubt, diese strategisch zu nutzen. Aber wir wollen das 'Sich im Schatten verstecken'-Konzept nicht neu erfinden – uns geht es da eher um Dinge wie Blendgranaten, die Lichteffekte auslösen und Spieler- bzw. Nichtspielercharaktere mit ihren Strahlen kurzzeitig erblinden lassen.

MAN!AC: Wozu eigentlich die Masken? Sollen die nur gefährlich aussehen oder erfüllen sie auch einen praktischen Zweck?
Schneider: Die Masken dienen nicht nur als Show-Effekt. Tatsächlich haben sie einen ballistischen Nutzen und sind wichtiger Bestandteil der Schutzausrüstung. Man sagt, sie könnten sogar einen Schrotflinten-Schuss aus nächster Nähe auffangen!

MAN!AC: Kannst Du uns schon mal ein paar Schauplätze nennen?
Schneider: Die Höhlen in Afghanistan, Kowloon City, die irakischen Ölfelder, ein Flugzeugträger... und viele mehr!

MAN!AC: Plant Ihr technische Gimmicks wie Laptop, Wurfanker etc.?
Schneider: Wir wollen uns wirklich nicht auf solche Spielereien verlassen. Uns geht es darum, eine tolle Koop-Erfahrung zu schaffen.

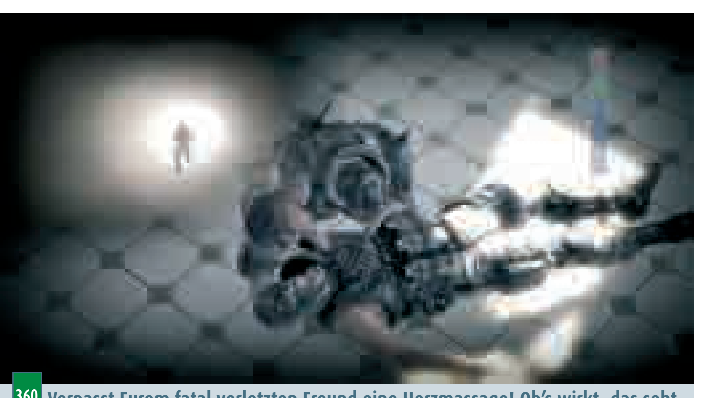
360 Tyson und Elliot unterstützten ihren Partner, wo sie nur können: Die beiden ballern einträchtig Rücken an Rücken – und wird einer von ihnen getroffen, dann schleift ihn der Kumpel in Sicherheit (unten rechts).

die schlechte Behandlung eines solch arglosen Wesens mit mehr als nur einem entgeisterten Spruch!

Zu zweit doppelt stark

Aber was soll's – Zankereien kommen in den besten Familien vor, und schließlich sind Eure Jungs die meiste Zeit über echte Freunde. Gemeinsam steht man selbst die heikelsten Situationen durch – und das richtige Kommando im richtigen Augenblick vorausgesetzt, vollbringen die beiden Kunststücke wie die Helden eines Action-Films: Rios und Salem werfen sich bei Munitionsknappheit Clips zu und lehnen sich Rücken an Rücken, während sie aus glühenden Rohren massig Projektile in die sie umzingelnde Feindesmeute schicken. Sie hieven den Kumpan via Räuberleiter durch ein Loch im nächsten Stockwerk und werfen zusammen Tische um, um dann hinter dem Möbelstück in Deckung zu gehen. Aber die zwei tun noch mehr füreinander: Tatsächlich sorgt man sich aufopferungsvoll um die muskulöse Lebensversicherung. Ist einer von beiden ernsthaft verletzt, dann leistet der Kollege Erste Hilfe – selbst dann, wenn er dafür zu ungewöhnlichen Mitteln greifen und statt einer Kompresse einen Tampon auf die Wunde drücken muss (man nutzt eben, was gerade zur Hand ist). Und weil "Army of Two" eine 'Multiplayer'-Erfahrung für jedermann sein soll, bedient man auch all jene, die zusammen mit einem Freund vor der Mattscheibe sitzen oder sich via Xbox-Live mit anderen Ballermännern kurzschließen wollen. Tatsächlich darf der 'Zuspätkommer' zu jedem beliebigen Zeitpunkt einsteigen – dann gibt die Konsole die Kontrolle über den bislang KI-gesteuerten Kämpfer auf und an den neuen Mitspieler ab. *rb*

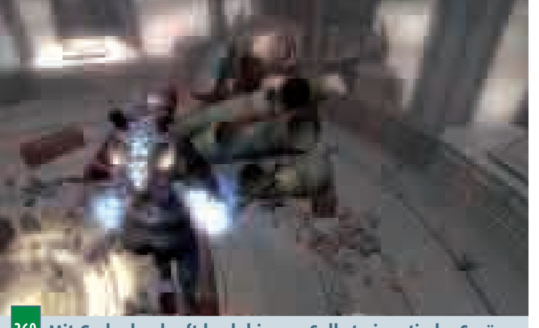



360 Verpasst Eurem fatal verletzten Freund eine Herzmassage! Ob's wirkt, das seht Ihr daran, wie nah der Sterbende dem Licht (links im Bild) kommt.


360 Kauft mit dem bei erfolgreichen Missionen erballerten Geld Waffen und kreuzt die Modelle miteinander!

CellFactor Revolution

Knallharter Shooter mit brillanter Physik oder nur ein aufgebohrter Demolevel? Wir klären über die bisher unbekannte Ego-Ballerei auf.

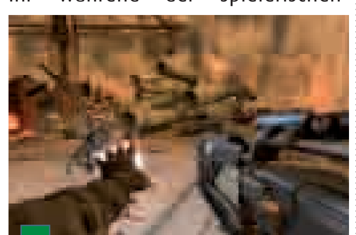


360 Mit Gedankenkraft hoch hinaus: Selbst gigantische Sprünge sind für die psychisch begabten 'Bishops' kein Problem.

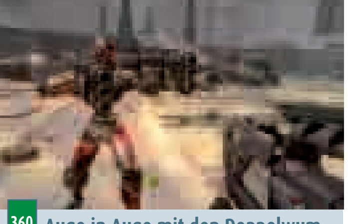
360 Kawumm! Bei den Explosionen lässt die Ageia-Engine ihre Muskeln spielen und schickt zig Objekte gleichzeitig auf ihre physikalisch korrekte Reise.

Die Geschichte von "CellFactor: Revolution" begann im Januar dieses Jahres: Das kleine Entwicklerteam Artificial Studios bekam einen Prototypen der Ageia-PhysX-Hardware in die Finger – ein neue Art von Karte für PC-Besitzer, die CPU und Grafikkarte ihres Rechenknechts entlasten wollen. Flugs begannen die Amerikaner mit der Entwicklung einer Mehrspieler-Demo, die von den Fähigkeiten der PhysX-Technologie profitieren sollte.

Der Spieler findet sich in einer imposanten, futuristischen Map wieder, in der nach dem Deathmatch kein Stein mehr auf dem anderen liegen wird. Der Grund? Dank Physik-Routinen für alle Objekte des Levels sowie komplett zerstörbaren Umgebungen legt Ihr während der spielerischen



360 Dank Psycho-Stoß werdet Ihr in "CellFactor" beinahe zum Jedi-Ritter.



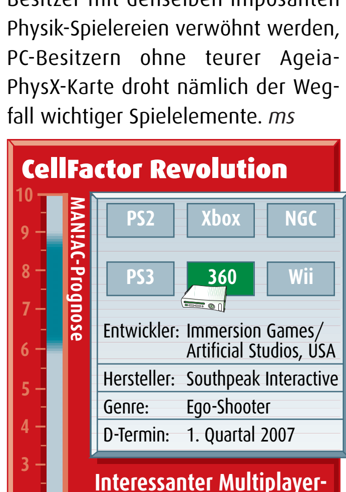
360 Auge in Auge mit den Doppelwummen des 'Guardians' ist guter Rat teuer.

Auseinandersetzung das ganze Areal in Schutt und Asche! Hunderte Gegenstände – angefangen von Fässern über Stahlträger bis hin zu tonnenschweren Containern – gehen gleichzeitig zu Bruch, fliegen durch die Lüfte und werden von Schockwellen durch den 3D-Raum katapultiert.

Mehr als eine Demo?

Auf der diesjährigen E3 waren die Reaktionen von Presse wie Publikum durch die Bank positiv. Schnell wurde klar: Das Einstampfen des ursprünglich nur als PhysX-Demo gedachten Projektes stand nicht mehr zur Debatte – stattdessen lag die Entwicklung eines vollständigen Spielkonzeptes an. Das Ergebnis ist ein Mehrspieler-Shooter, der sich sehen lassen kann. Drei unterschiedliche Charakterklassen treten in den endzeitlich angehauchten Arenen zum Kampf an: Als 'Bishop' profitiert Ihr von imposanten Psycho-Fähigkeiten wie Schockwelle oder Energieschild, bringt Objekte und Gegner durch Gedankenkraft zum Explodieren oder lasst das halbe Levelinventar in der Luft schweben, um es anschließend auf Euren verdutzten Gegner regnen zu lassen. Ganz anders der mechanische 'Guardian': Zwei fette Wummen gleichzeitig, Bärenkräfte und gigantische Sprünge machen die mangelnden Psycho-Fähigkeiten wett – auch mit einer Eisenfaust könnt Ihr die Physik-Routinen zum Glühen bringen. Die menschlichen Black-Ops wiederum bauen auf Bleispucker und Telekinesekräfte gleichermaßen.

Bleibt zu hoffen, dass Xbox-360-Besitzer mit denselben imposanten Physik-Spielereien verwöhnt werden, PC-Besitzern ohne teurer Ageia-PhysX-Karte droht nämlich der Wegfall wichtiger Spielelemente. *ms*



CellFactor Revolution

MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Immersion Games/ Artificial Studios, USA
Hersteller:	Southpeak Interactive
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	1. Quartal 2007

Interessanter Multiplayer-Shooter mit tollen Physikspielereien, aber noch vielen offenen Fragen.

Elveon



Ohne Kulleraugen und Knuddel-Look: Im slowakischen Bratislava entsteht derzeit ein Fantasy-Abenteuer erfrischend traditioneller Natur.

Für viele Fans ferner Zauberwelten stellt die "Herr der Ringe"-Trilogie das Maß aller Fantasy-Dinge dar. Da ist es eigentlich recht verwunderlich, dass sich – abgesehen von EAs Lizenzadaptionen natürlich – nur wenige Videospiele mit Kerker- und Drachenansatz am Stil des wegweisenden Epos anlehnen. Ein Umstand, der wohl auch 10tacles Entwicklungsstudio in der slowakischen Kaptiale nicht verborgen geblieben ist. Deren Softwaredebüt nimmt zwar keinen konkreten Bezug auf Tolkiens Universum. Inspirationen aus und Ähnlichkeiten zu Mittelerde sind in "Elveon" aber unverkennbar. Schließlich wird die mittelalterlich-fiktionale Welt Naon von einer Spezies dominiert, die direkt auf den englischen Literaten zurückgeht: den Elfen.

360 Fantasy-Sniper: Der Umgang mit dem Flitzbogen erfordert einiges an Übung. Finden Eure Pfeile anfangs nur auf kurze Distanz ihr Ziel, landet der erfahrene Schütze auch auf weite Entfernungen Volltreffer – Wilhelm Tell lässt grüßen!

Kriegerkulturen

Nippon-typische Genre-Klischees wie manisch-depressive Weltenretter oder Laserkanonen bewehrte Mech-Roboter sucht Ihr in "Elveon" folglich vergeblich. Mit seinem realistischen Grafikeinschlag erinnert Naon vielmehr an "The Elder Scrolls IV: Oblivion". Gigantische Festungsanlagen, sattgrüne Wälder, düstere Höhlenlabyrinthe und steinalte Trutzburgen stellen die Kulisse für ein ernsthaftes Heldenepos mit hohem Kampfanteil. Denn die einstige Hochkultur der Elfen hat sich im Laufe der Jahrhunderte in vier unterschiedliche Rassen mit eigener Glaubens- und Lebensdoktrin aufgesplittert. Die ebenso stolzen wie gottesfürchtigen Aeganer sind ausgewiesene Experten in wissenschaftlichen und künstlerischen Dingen.

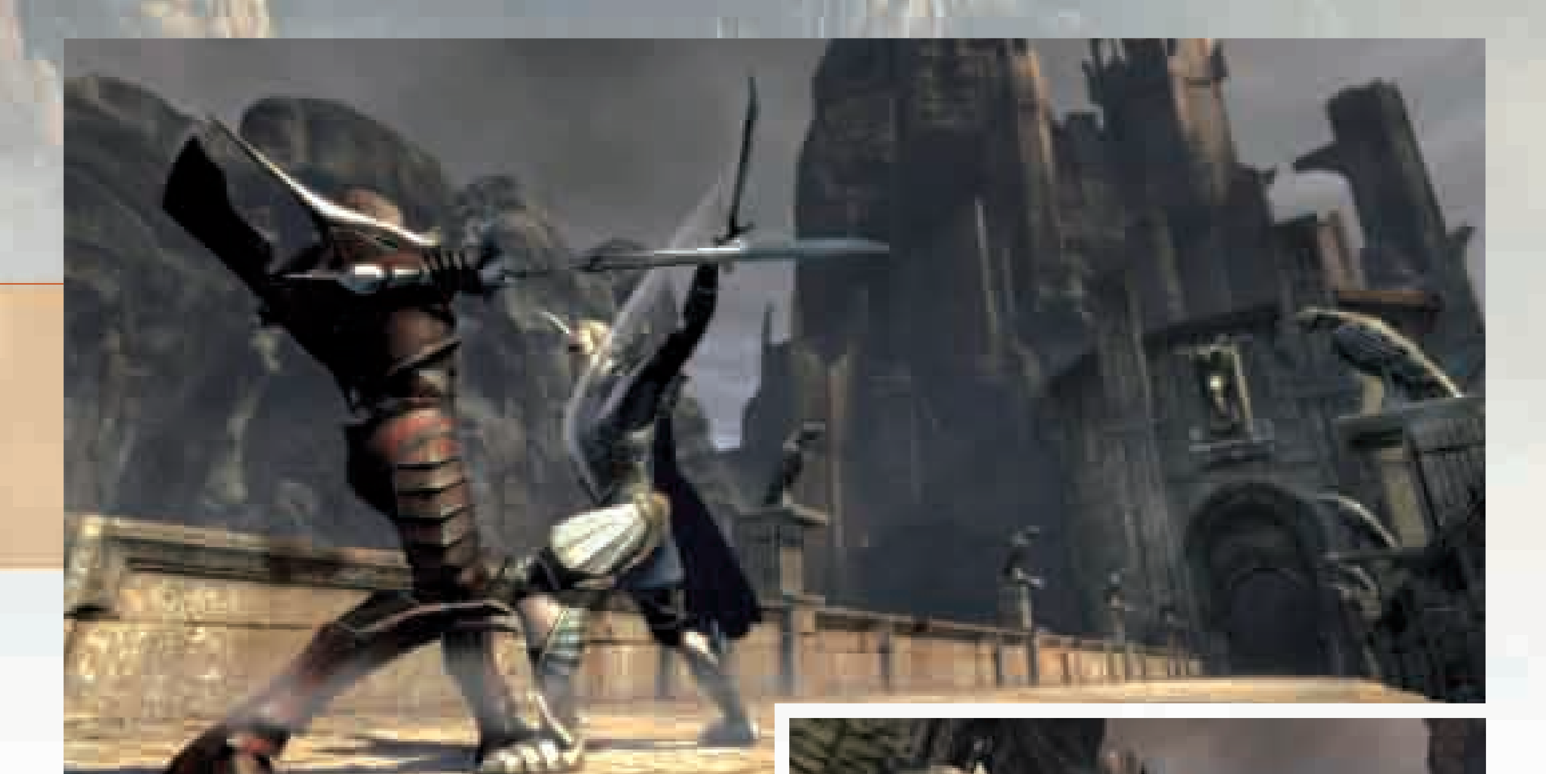
Ihnen gegenüber stehen die Parthaner: Das gefürchtete Kriegervolk setzt ganz auf Kraft und Stärke. Nicht die Götter, sondern die sagenumwobenen Drachen, welche der Legende nach einst über Naon herrschten, stehen im Zentrum des Glaubens der Parthaner. Die geheimnisvollen, im Verborgenen lebenden Merianer und die naturverbunden Taethaner machen das Elfenquartett komplett.

Als Folge der konträren Denkweisen kommt es zwischen den Rassen immer wieder zu blutigen Auseinandersetzungen um die Vormacht – das perfekte Klima also, um selbst zum strahlenden Helden aufzusteigen.

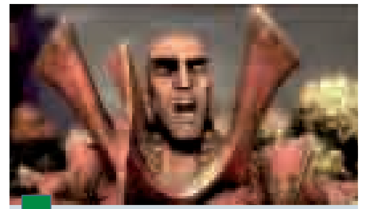
360 Ausgetrickst: Besonnene Fechtmeister warten auf den rechten Augenblick, um die Offensivkette des Feindes mit einem flinken Konterangriff zu durchbrechen.

Der Herr der Klingen

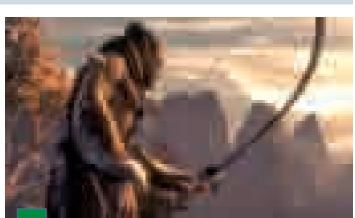
Bewaffnete Scharmützel stehen im spielerischen Zentrum von "Elveon". Dabei erwarten Euch jedoch keine simplen Massenkeilereien à la "Dynasty Warriors". Die ausgefeilten Duelle Elf gegen Elf bzw. Elf gegen Monster sollen vielmehr von taktischem Geschick und flexiblen Manöverkombinationen geprägt sein. Vier Waffengattungen stehen zur Auswahl: Breitschwerter, Dolche, Speere und Bögen. Bei den Todbringern legen die Entwickler besonderen Wert auf die realitätsnahe Umsetzung der physikalischen Eigenschaften. Will heißen: Wer sich für die



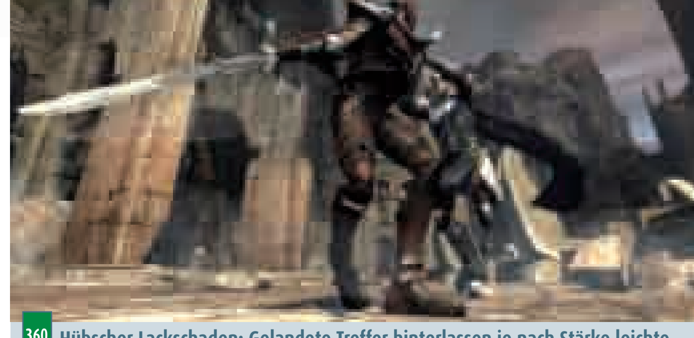
360 Aeganer gegen Parthaner: Die verstrittenen Elfenrassen unterscheiden sich in Sachen Kleidung und Kampfstil teils beträchtlich voneinander.



360 Die kriegslüsternen Parthaner tragen Konflikte mit der Klinge aus.



360 Klassisch schön: Der "Elveon"-Look erinnert an Tolkiens Ringe-Saga.



360 Hübscher Lackschaden: Gelandete Treffer hinterlassen je nach Stärke leichte Kratzer bis tiefe Kerben in der Rüstung des Gegners.

schwere Großklinge entscheidet, muss mit längeren Ausholbewegungen rechnen. Ein leichter Speer wiederum eignet sich hervorragend, um Feinde auf Distanz zu halten. Dafür müsst Ihr allerdings einen Volltreffer landen, um z.B. die schwere Panzerung eines Elitekriegers zu durchdringen. Zu allem Übel gilt es dabei auch noch, den Erschöpfungslevel Eures Recken im Auge zu behalten. Deckt Ihr einen Gegner gnadenlos mit einem Gewitter heftiger Hiebe ein, taumelt Euer Alter Ego schnell ausgepowert durch den Ring – für den cleveren Widersacher der perfekte Moment, um zur fatalen Konterattacke anzusetzen. Damit Ihr Euch den individuellen Stärken und Schwächen der Schurken bestens anpassen könnt, dürfen die Waffen natürlich auf Knopfdruck gewechselt werden.

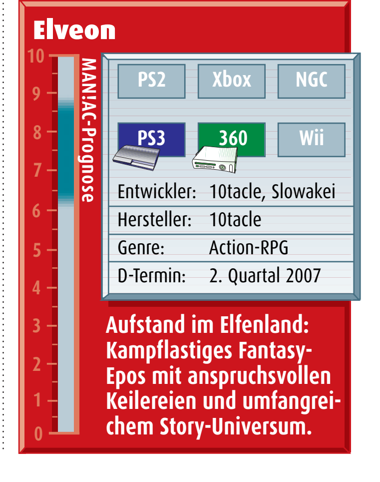
Gespielte Vergangenheit

Doch nicht nur anspruchsvolle Kämpfe und eine gigantische Palette an Schlagmanövern sollen "Elveon" auszeichnen. Das gesamte Storygerüst inklusive komplexer Naon-Historie verspricht nicht minder ambitioniert auszufallen. Bei der Geschichtsschreibung ließen sich die osteuropäischen Entwickler etwas Besonderes einfallen. Anstatt etwa über die großen Taten legendärer Elbenhelden traditionell durch Texttafeln oder Cut-Scene-Rückblenden zu erfahren, katapultiert Euch "Elveon" direkt ins Geschehen. In Gestalt des sagenumwobenen Kriegers nehmt Ihr alsdann persönlich an der historischen Schlacht teil – klingt interessant! *cg*

360 Wie im wahren Leben: Besonders wuchtige Hiebe erfordern eine längere Ausholzeit – achtet auf Eure Deckung!



360 Vorsicht: Wer im Duell wild in der Gegend herumfuchtelt, fährt die Kondition seines Kriegers ruckzuck in den Keller.



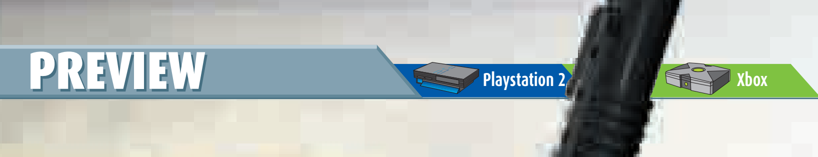
Elveon

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	10tacle, Slowakei
Hersteller:	10tacle
Genre:	Action-RPG
D-Termin:	2. Quartal 2007

Aufstand im Elfenland: Kampflastiges Fantasy-Epos mit anspruchsvollen Keilereien und umfangreichem Story-Universum.



Scarface: The World is Yours

Heiße Action in Miami: Wir begleiten Tony Montana auf dem Weg zurück an die Mafiaspitze.

Lange angekündigt und noch länger in der Entwicklung, nähert sich die Videospiel-Fortsetzung des indizierten Mafia-Epos' "Scarface" nun ihrer Fertigstellung. Eine zeitweilig angedachte Xbox-360-Version wurde leider wieder verworfen, dafür steht in Kürze ein PSP-Ableger an, der sich aber in eine taktischere Richtung bewegen soll. Ob "Scarface: The World is Yours" außerdem noch auf der alten Xbox erscheinen wird, darf angesichts der deprimierenden Verkaufszahlen für das System bezweifelt werden. Die PS2-Fassung kommt aber im Oktober definitiv in die deutschen Läden – allerdings ist noch offen, welche Inhalte aus der von uns angespielten US-Fassung hier zu Lande noch zwecks Jugendschutz entfernt werden.



PS2 Tarnen und Täuschen: Die für Euch arbeitende Attentäterin macht auf sexy Girlie, kennt aber bei ihren Einsätzen keine Gnade.

Ausflug nach Florida

Anlässlich einer Vivendi-Visite in unserer Redaktion konnten wir auf der Sony-Konsole eine ausführliche Tour im virtuellen Miami drehen. Wie oben erwähnt, ist "Scarface" keine Nacherzählung der Filmhandlung, sondern setzt an dessen Ende an und entwickelt die Story nach dem Grundsatz 'Was wäre, wenn Tony Montana überlebt hätte?' weiter. Der von Al Pacino verkörperte Kubaner geht also nicht im Kugelhagel seiner Angreifer unter, sondern entkommt in letzter Sekunde auf eine Südseeinsel – allerdings liegt sein Drogen-Imperium in Ruinen und er ist das gesamte Vermögen los. Ein Tony Montana lässt sowas natürlich nicht auf sich sitzen und schmiedet Pläne, um sich an den Leuten hinter der Attacke zu rächen

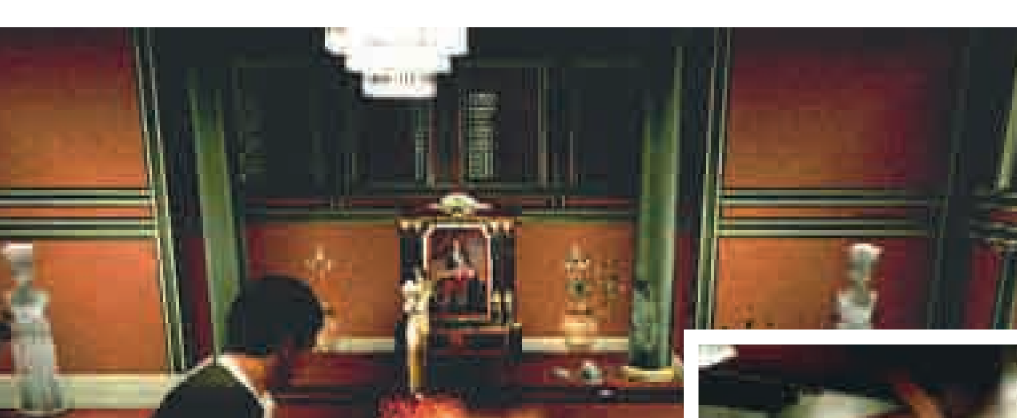
▪ ▪ ▪ Star-Parade ▪ ▪ ▪

Die hochkarätige Sprecherriege von "Scarface"

Da hat die Motörhead-Röhre gut lachen: Auch Lemmy wirkt in "Scarface" stimmlich mit.

Während Tony Montana 'nur' von einem sehr guten Al-Pacino-Stimmdouble (das der Mime aber selbst ausgesucht hat) gesprochen wird, übernehmen einige andere "Scarface"-Veteranen wieder ihre alten Rollen – darunter Robert Loggia (als Frank Lopez), Steven Bauer (Manny Ribera) und Al Israel (Hector die Kröte).

Dazu gesellen sich namhafte Promis aus Film, Fernsehen und Sport, die selbst kleineren Nebenrollen Glanz verleihen: So bekommt Ihr die Schauspiel-Größe James Woods und die sonst eher auf das komische Fach ausgerichteten Cheech Marin und Ricky Gervais ("The Office") ebenso zu hören wie den Kevin-Smith-Kumpel Jason Mewes, Kult-Psycho Michael Rooker und Richard 'Shaft' Roundtree. Andere Sprecher tummeln sich derzeit in angesagten TV-Serien, darunter Daniel Dae Kim ("Lost") oder Brenda Strong ("Desperate Housewives"). Ebenfalls mit dabei sind der NASCAR-Star Dale Earnhardt jr. sowie als windige Ladenbesitzer der 'Jackass'-Chaot Bam Margera sowie die Rocker Tommy Lee und Lemmy Kilmister (Bild links). Sogar für die Femmes Fatales wurden stilecht passende Schönheiten ausgewählt: Neben der "O.C., California"-Darstellerin Amanda Righetti sorgte in letzter Zeit Vida Guerra mit einer Fotostrecke im US-Playboy (Bild rechts) für Aufmerksamkeit.




PS2 Egal, ob zu Beginn in der heimischen Villa oder später unterwegs: Mit der richtigen Bewaffnung setzt Ihr Euch tatkräftig zur Wehr.



XB Spätere Missionen führen Euch sogar auf bewaldete Inseln.

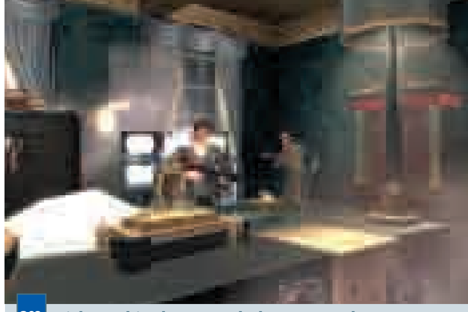




PS2 Tony kennt kein Erbarmen: Wenn es notwendig wird, packt er auch ganz große Kaliber aus.



PS2 Kapitalimus ist Pflicht: Mit Läden wie diesen verdient Ihr Drogengeld.



PS2 Nicht mal in der Zentrale hat man Ruhe: Sogar daheim attackieren Euch Schergen der Rivalen.

und wieder seinen angestammten Platz an der Spitze des Kartells einzunehmen.
Vivendi und die Entwickler von Radical haben keine Mühen gescheut, die Vorlage möglichst stilvoll zu virtualisieren: So sieht der Konsolen-Tony seinem echten Ebenbild dank aktiver Mitwirkung von Al Pacino täuschend ähnlich und klingt auch (fast) so. Der legendäre Mime hat zwar die (reichlich mit derben Ausdrücken gepfefferten) Dialoge nicht selber eingesprochen, aber bei der Auswahl der neuen Stimme selbst mitgeholfen – auch sonst geben sich eine Menge prominenter Zeitgenossen die Ehre (siehe Kasten links).
Bevor Ihr Euren Feldzug beginnt, spielt Ihr aber erst noch den Schluss des Films nach und ballert – letztlich vergebens – auf die feindlichen Mafiosi. Dank intelligenter Zielautomatik klappen die Feuergefechte sehr gut: Kontrahenten werden direkt erfasst, mit dem rechten Analogstick könnt Ihr auf Wunsch noch genauer anvisieren und einzelne Körperteile treffen. Dadurch steigt wie bei anderen eiskalten oder lässigen Tätigkeiten Eure 'Balls'-Wertung: Damit schaltet Ihr im Lauf des Spiels nicht nur gesundheitsfördernde 'Femme Fatale'-Gespielinnen frei, sondern füllt auch die 'Blinde Wut'-Anzeige.
Ist diese komplett, wechselt Ihr auf Knopfdruck von der sonst üblichen Third-Person-Ansicht in die Ego-Perspektive, werdet kurzzeitig unverwundbar und erhaltet zudem für jeden abgeschossenen Feind Lebensenergie zurück. Zimperlich geht "Scarface" wirklich nicht zur Sache: So gibt's z.B. nochmal mehr 'Balls', wenn Ihr bereits niedergestreckte Feinde zusätzlich verhöhnt. Und wenn Ihr erst die Kettensäge habt, fliegen schon mal abgetrennte Köpfe und Gliedmaßen durch die Gegend. Was davon in der deutschen Fassung übrig bleiben wird, ist derzeit schwer zu sagen: Wir rechnen damit, dass es zumindest einige deutliche Streichungen geben wird, die sich aber hoffentlich nicht zu sehr auf das Spielsystem auswirken.

Selbst ist der Mafioso

Nach besagter Attacke beginnt Tony damit, sein Imperium in kleinen Schritten wieder aufzubauen: Dazu lauft oder fahrt Ihr nach bester "GTA"-Manier durch das Miami der frühen 80er-Jahre und sucht den nächsten Auftrag. Per L2-Taste wird ein Menü eingeblendet, in dem Ihr u.a. den Stadtplan studiert und die nächste Mission auswählt. Anfangs steht das Geldverdienen im Vordergrund: Kauft Euch bei einigen Läden ein, indem Ihr den Besitzern Gefallen tut. Danach sucht Ihr Kokain-Anbieter, deren Vorrat Ihr günstig übernehmt und dann an kleine Dealer mit Gewinn weiter gebt. Die so erzielten Moneten bringt Ihr am besten zur Bank, um sie dort waschen zu lassen – eine kurze Reaktionsübung bestimmt dabei, wie viel 'Zinsen' Ihr dafür bezahlen müsst. Auch neugierige Cops und aufmüpfige Kunden beeinflusst Ihr in ähnlicher Art.
In "Scarface" steckt viel drin, das wir bislang nur angekratzt haben: So verschlägt es Euch im späteren Handlungsverlauf auf umliegende Pazifikinseln, einige Aufträge geht Ihr an Bord von flotten Booten an. Nimmt

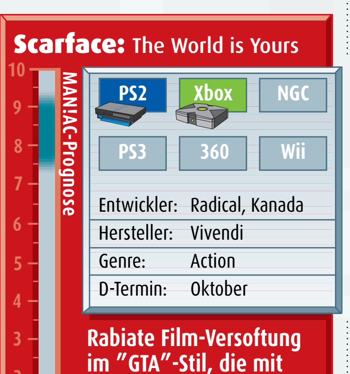
PS2 Tony macht mobil: Wer sich nicht vom Chauffeur bedienen lassen will, klaut einfach ein beliebiges Auto von der Straße.

PS2 Amokläufe sind nicht ratsam – es sei denn, Ihr braucht nur noch ein paar Abschüsse, um Eure 'Blinde Wut'-Attacke auslösen zu können.

Euer Gefährt z.B. durch Minen Schaden, ist noch nicht alles verloren, denn Tony Montana kann schwimmen. Vom verdienten Geld kauft Ihr Euer altes Anwesen zurück und könnt dieses wieder 'aufpimpen': Neben Renovierungsarbeiten und Luxus-Boliden in der Garage (die selbstverständlich für Ausfahrten bereit stehen) gönnt Ihr Euch allerlei Statussymbole, die Ihr in den Innenräumen nach Euren Vorstellungen arrangiert. Das befriedigt nicht nur etwaige gestalterische Ambitionen, sondern erhöht zugleich Euren alles entscheidenden Ruf. Wedelt Ihr mit genug Geldscheinen, lassen sich diverse Helfer engagieren: Ein Chauffeur kutschiert bei Anruf im Handumdrehen das bestellte Vehikel zu Euch, egal wo Ihr gerade seid – sehr praktisch. Grobiane geben zerstörungswütige Handlanger ab, wenn Ihr Euch selbst nicht die Hände schmutzig machen wollt, während die als ungehöriges Schulmädchen verkleidete Attentäterin subtilere Methoden bevorzugt, um unliebsame Zeitgenossen aus dem Weg zu räumen.

Die Welt gehört dir

Das ganze Abenteuer steckt in einem durchdachten Korsett, das spielerisch abwechslungsreich ausfällt, Frustmomente geschickt einschränkt und die Motivation hoch hält. So wurden die Missionen weitgehend direkt und kurzweilig gestaltet – statt Euch mit mehrstufigen Mini-Epen zu piesacken, verliert Ihr bei einem Scheitern nur wenig Zeit und müsst nicht permanent langatmige Abschnitte erneut bewältigen. Auch grafisch gefällt das Abenteuer in der von uns gespielten PS2-Fassung und fällt in einigen Aspekten gar schicker aus als der Genre-Primus "GTA: San Andreas". Hoffen wir, dass die deutschen Jugendschutzbestimmungen das Potenzial des zugegeben ziemlich groben Abenteuers nicht zu sehr beschneiden, denn dann gibt's in Kürze einen durchaus ernst zu nehmenden Konkurrenten für "GTA". *us*



Scarface: The World is Yours

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Radical, Kanada
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action
D-Termin:	Oktober

Rabiate Film-Versoftung im "GTA"-Stil, die mit vielen Details, eigenen Ideen und toller Spielbarkeit überzeugt.



PS2 Fraglich für Deutschland: Tonys Kettensägenmassaker fallen extrem brutal aus.



PS2 Zur Not tut's auch die kleine Waffe, dann solltet Ihr allerdings besser eine Deckung suchen.



4 Combo
122 Max Combo
123 Kills



112 Combo
322 Max Combo
174 Kills



30 Max Combo
84 Kills



10 Combo
140 Max Combo



16
usk



Q?



ONLY ON
XBOX 360



XBOX 360



Half-Life 2: Portal



"Narbacular Drop" (oben) war das Vorgängerprojekt von "Portal" (unten).

Geniale Idee: Bei der PS3- und Xbox-360-Fassung des Sensations-Shooters "Half-Life 2" ist der neuartige Puzzle-Shooter "Portal" gratis mit dabei.

Letzten Monat klärten wir Euch über den Umfang des "Half-Life 2"-Pakets auf, das Next-Gen-Konsoleros erwartet: Neben der optisch aufgemotzten Version des famosen "Half-Life 2"-Originalspiels finden sich die Erweiterungen "Episode 1 & 2" auf dem Silberling – kostenlos obendrauf packt Valve noch das Multiplayer-Spektakel "Team Fortress 2" sowie den Knobel-Shooter "Portal". Bisher war zu Letzterem fast nichts bekannt, jetzt wurde das Spielprinzip endlich enthüllt – und es verblüfft mit einer äußerst interessanten Grundidee.

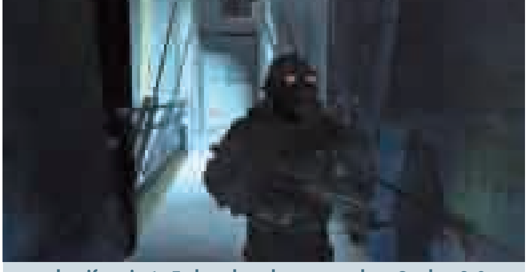
Ich will hier raus!

Ihr findet Euch in einer sterilen 3D-Welt wieder, die mit ihren weiß gekachelten Gängelabyrinthen an die Zitadelle aus "Half-Life 2" erinnert. In der Hand ein futuristisch anmutendes Gewehr, mit dem Ihr, anstatt Blei in Gegner zu pumpen, pulsierende Portale in Wände schießt. Wozu der Hokuspokus? Nun, die Entwickler stellen Euch vor zahlreiche Aufgaben, die Ihr nur mit Hilfe der Zauberknarre lösen könnt: Mal verstellen Euch wachsame Selbstschussanlagen den Weg, mal fällt Euch die Decke auf den Kopf, mal scheint eine rettende Plattform weit außerhalb Eurer Reichweite zu sein. Was also tun?
Die Antwort liegt in Euren Händen – ballert Euch den Weg frei! Mit einem gezielten Schuss öffnet Ihr Portale, die Geschütze ins Nichts fallen lassen oder ein nützliches Item geradewegs in Eure Hände. Zudem dürft Ihr ähnlich der 'Gravity Gun' aus "Half-Life 2" Objekte greifen und durch den Raum schleudern. So katapultiert Ihr Kisten über Mauern hinweg oder schnappt Euch eine wildgewordene Selbstschussanlage. Damit Ihr Euch ein besseres Bild machen könnt, haben wir auf der folgenden Seite vier exemplarische Situationen ausgewählt, die die Verwendung der Portaltechnologie aufzeigen. Noch deutlicher wird's im "Portal"-Video in der Trailersektion der MAN!AC-DVD. Die Bilder

In "Portal" verwirren Euch oftmals schon die komplexen Levelstrukturen.

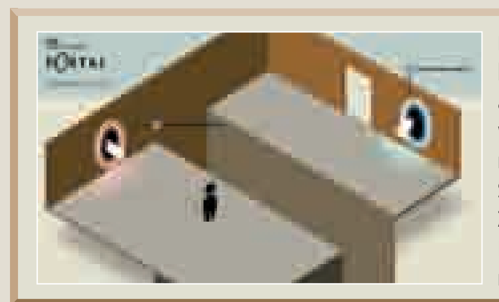
Das Tor in die Freiheit? Ein Schuss aus der Portalknarre, und massive Betonmauern werden löchrig wie Schweizer Käse.

Erste Bilder zu "Half-Life 2: Episode 2": Das zweite Zusatzpaket baut auf gewohnte Settings. Fiese Krabbelviecher...

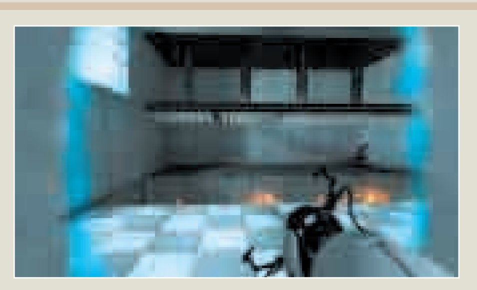


...und uniformierte Todesschwadronen machen Gordon & Co. das Leben schwer.

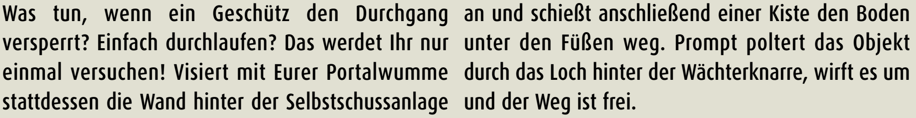
Mit Köpfchen durch die Wand – so spielt sich die innovative Action-Knobelei



Die wohl einfachste Einsatzvariante der Portaltechnologie seht Ihr in unserem ersten Beispiel. Ihr wollt auf die andere Seite, der Graben ist für einen gewagten Sprung jedoch eine Spur zu breit – zudem nähert sich von oben bedrohlich eine Stacheldecke. Schießt einfach ein waberndes Tor in die Nähe Eures Zielortes, dann feuert auf die nächstgelegene Wand: Ihr schlüpft hindurch, seid dem Tode entronnen und nehmt lässig den Ausgang.



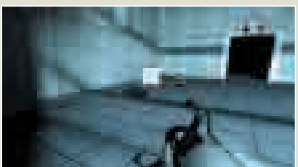


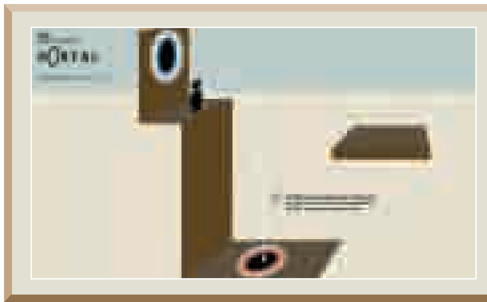


Was tun, wenn ein Geschütz den Durchgang versperrt? Einfach durchlaufen? Das werdet Ihr nur einmal versuchen! Visiert mit Eurer Portalwumme stattdessen die Wand hinter der Selbstschussanlage an und schießt anschließend einer Kiste den Boden unter den Füßen weg. Prompt poltert das Objekt durch das Loch hinter der Wächterknarre, wirft es um und der Weg ist frei.

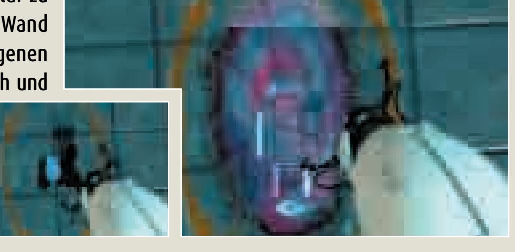


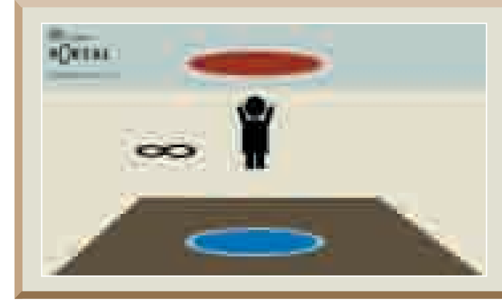




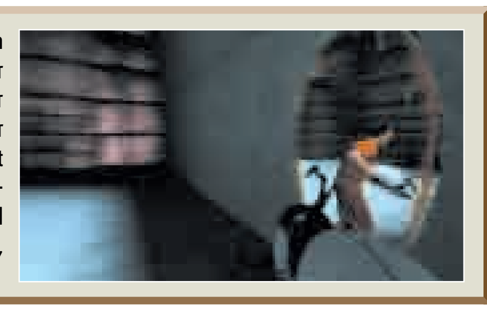


Was liegt näher, als sich selbst durch ein Portal zu schicken? Macht zuerst eine Öffnung in die Wand neben Euch, dann ballert auf einen tiefergelegenen Platz. Springt mit Schwung ins Nichts unter Euch und Ihr seid im Nu verschwunden. Wo Ihr herauskommt, habt Ihr bereits durch den ersten Schuss entschieden. Dank des Geschwindigkeitsüberschusses durch den Sprung erreicht Ihr entfernte Plattformen.





"Portal" lüftet eines der am besten gehüteten Geheimnisse der Ego-Zunft. Wie sieht Eure Spielfigur eigentlich von hinten aus? Schießt zur Lösung der Frage einfach zwei Öffnungen in nahe beieinander liegende Wände. Flitzt Ihr nun auf die erste zu, könnt Ihr schon durchs Portal hindurch Eure virtuelle Rückseite bewundern. Der praktische Zweck ist hier wohl eher zweitrangig. Und wer sonst nichts zu tun hat, kann das sogar stundenlang machen...



dieser Doppelseite stammen von der PC-Fassung – PS3- oder Xbox-360-Screens gibt's noch nicht.

Die Macher

Programmiert wird der einfallsreiche Puzzle-Shooter von der kleinen Spieleschmiede Nuclear Monkey Software. Bevor die Amerikaner von Valve engagiert wurden, um an "Portal" zu werkeln, machte sich der Independent-Entwickler mit dem 3D-Puzzle "Narbacular Drop" einen Namen. Auf der Firmenwebseite frei herunterladbar, erfreute der friedfertige Titel in kurzer Zeit tausende PC-Spieler. Im Spiel seid Ihr als Prinzessin in einem lebendigen Dungeon unterwegs und müsst den Ausweg aus der fensterlosen Gruft finden. Via Mausklick feuert Ihr auf Wände, erzeugt so farbige Portale, stapft hindurch oder bugsiert Kisten und andere Gegenstände durch die Zaubertore. Valve wurde auf die pfiffige Idee aufmerksam und erteilte dem Studio vor gut zwölf Monaten den Auftrag, eine ähnliche Puzzelei im "Half-Life 2"-Universum anzusiedeln – heraus kam "Portal". *ms*





Er lebt noch: Nach einigen Jahren Funkstille meldete sich der Mehrspieler-Shooter "Team Fortress 2" mit frischen Bildern zurück – jetzt im schicken Comic-Look.

Half-Life 2: Portal

MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Valve, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Puzzle-Shooter
D-Termin:	2007

"Half-Life 2" wird noch besser: einfallsreiche Action-Knobelei, die Eure grauen Zellen zum Rauchen bringt – her damit!

VIDEO AUF DVD!



Persona 3

In der ersten PS2-Episode von Atlus' übersinnlicher Serie drückt Ihr wieder die Schulbank: Führt das Leben eines Teenies – und killt nebenbei ein paar Dämonen!



PS2 Die Geister fordern Euch nach bewährtem Zufallsprinzip zum Rundengefecht. Leider lässt sich nur der Held kontrollieren, die Mitstreiter kämpfen unter PS2-Regie.

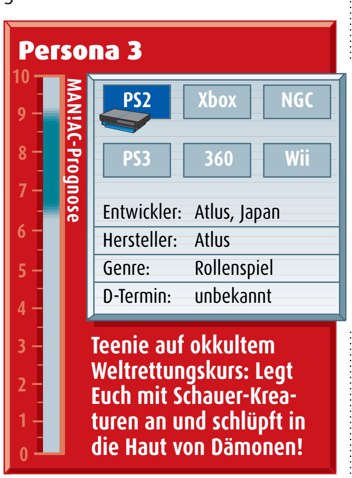
PS2 Auf dem Weg ins Zufalls-Dungeon: die okkulte Einsatztruppe.

PS2 Ein Fest für Freunde japanischer Comic-Kultur: Bei den (oft vertonten) Dialogen werden detaillierte 2D-Illustrationen der Charaktere über die Spieloptik gelegt.

Vampirjägerin Buffy weiß ein Lied davon zu singen, wie schwer es sein kann, das Alltagsleben mit der übernatürlichen Berufung zu verbinden: Entsteigt mal wieder ein neues Monster dem Höllenschlund, dann müssen Freunde, Jungs und Klamotten eben warten.

Eurem "Persona 3"-Helden geht's ganz ähnlich. Auf der einen Seite muss er das Leben eines stinknormalen Durchschnitts-Teenagers führen: Tag für Tag die Schulbank drücken, in der Pause mit den Kumpels plauschen, in der Kantine um die besten Plätze kämpfen und sich die Nächte beim Online-Rollenspiel um die Ohren schlagen.

Aber auf der anderen Seite steht die Pflichterfüllung seinen Kollegen der übersinnlichen Schutztruppe gegenüber: Gemeinsam will man unsere Welt davor bewahren, jede Nacht ab 0.00 Uhr von ekligen Spukgestalten heimgesucht zu werden. Und ausgerechnet Euer zarter Teenie-Bub soll die Truppe zum Sieg führen!



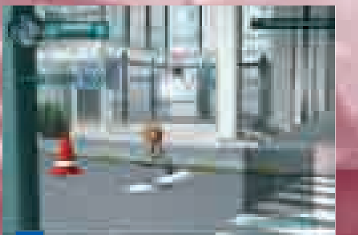
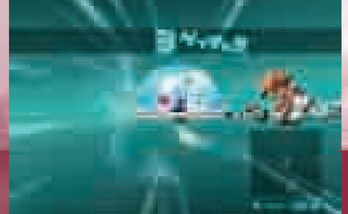
Persona-Begabung

Warum das Schicksal der Welt einem Schüler anvertrauen? Weil ausgerechnet Euer (bis zur Benennung durch Euch namenloser) Charakter als einziger mehrere 'Personas' auf einmal aufnimmt: Diese mystischen und durch schicke Tarotkarten symbolisierten Wesenheiten sind ab dem Zeitpunkt der ersten Fusion mit Eurem Helden dessen alternative Persönlichkeiten. Jeder dieser Dämonen leiht Eurem Charakter für die Zeitdauer der Verschmelzung seine magischen Talente. Aber auch ohne diese Alter Egos hat Euer Manga-Teenager einiges auf dem Kasten: Gemeinsam mit bis zu zwei Kollegen durchstreift er nach dem Zufallsprinzip zusammengewürfelte Dungeons und schickt aufdringliches Geister-Gesocks endgültig ins Jenseits. Derweil Ihr das ätherische Viehzeugs mit Schwert, Wumme und Zaubertalent niedermacht, werfen sich auch Eure Kampfgefährten in die Bresche: Zwar stehen die beiden ausnahmslos unter Computer-Kontrolle – doch für KI-Charaktere stellen sie sich überraschend clever an. Übrigens steigert Ihr Eure Werte nicht nur beim Scharmützel: Wie im echten Leben motzt Ihr Attribute und Fertigkeiten auch in Eurer Freizeit auf – z.B., indem Ihr ein paar schlaue Bücher wälzt oder beim nächtlichen Online-Chat Euer kommunikatives Potenzial aufbessert. Aber übernehmt Euch nicht! *rb*





Ape Escape: Million Monkeys

PS2 Auf schnellstem Wege zurück in den Käfig: Ballert oder schlagt das Tierchen zunächst schön mürbe und fangt es dann mit dem Netz ein!

Überraschung: Quasi aus dem Nichts lässt Sony einmal mehr die wildgewordene Affenbande auf Euch los – nur diesmal sind die Primaten schwer bewaffnet!



PS2 Hier seht Ihr vor lauter Rauch den Professor nicht mehr: Am Anfang jeder Welt steht das Gefecht gegen einen waffenstarrenden Mech-Koloss.



PS2 Dieses Tier gehört in den Zoo… äh, ins Labor! Visiert das obskure Gezücht über die Schultertasten an – dann gibt es kein Entrinnen!

"Was? Schon wieder ein 'Ape Escape'?!" Für uns westliche Pelztier-Häscher ist die scheinbar plötzliche Veröffentlichung eine echte Überraschung. Ganz anders dagegen im Heimatland Japan: Dort wurden zeitgleich zum Erscheinen von "Million Monkeys" die ersten Folgen der neuen "Ape Escape"-Zeichentrickserie ausgestrahlt. Entsprechend hat Sonys Entwicklerteam Affen und Jäger im Comic-Look gehalten – Cel-Shading-Technik macht's möglich.

Auch spielerisch zeigt sich die jüngste Episode der einstigen Jump'n'Run-Reihe ungewohnt TV-kompatibel: Statt beschaulicher und rätsellastiger Affenjagd beherrschen kunterbunte Keilerei sowie wüstes Geballere das Bild. Immer noch werden Fang-Utensilien wie Netz und Laser-Schwert mit dem rechten Analogstick ausgerichtet, aber die inzwischen dominante Strahlenpistole schickt ihre phosphoreszierenden Plasma-Projektile Action-typisch auf simplen Button-Druck in die Pampa.

Science-Fiction-Jagd

Das neuerdings zweigeteilte Kontroll-Konzept verwirrt zunächst, macht aber Sinn: Zwar hetzt man Euch nicht (wie der Untertitel vermuten lässt) eine ganze Million kurzgeschlossener Bananenfresser auf den Hals – aber immerhin müsst Ihr Euch mit mehreren Dutzend auf einmal rumschlagen. Und die sind auch noch mit Hightech-Instrumenten gerüstet: Wie Ihr schießen Eure vermeintlichen Opfer wild um sich, obendrein steigen sie auch gerne auf Vehikel wie Panzer oder Kampfroboter um. Doch keine Angst: Wer sich geschickt anstellt, der darf ebenfalls hinter dem Kontrollpult eines futuristischen Kolosses Platz nehmen und dem aggressiven Getier genüsslich den Pelz versengen!

Das grundlegende Jagd-Konzept hat sich indes kaum geändert: Nach wie vor bringt Ihr die unter Helmkontrolle stehenden Dschungelbewohner zur Strecke, indem Ihr sie zunächst besinnungslos ballert bzw. prügelt und ihnen anschließend den Köcher übers belämmerte Haupt stülpt.

Wer sich mit dieser Fangmethode nicht mehr zufrieden gibt, der darf ab sofort außerdem in die Polygon-Schuhe seiner Kumpels schlüpfen, denn "Million Monkeys" bläst mit einer ganzen Truppe spielbarer Charaktere zur Jagd! *rb*



Ape Escape: Million…

MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Sony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	unbekannt

Der affige Genre-Cocktail zeigt sich diesmal ungewohnt actionlastig und konfus. Positiv: mehrere spielbare Charaktere.



TimeShift

"Die Zeit ist relativ" – dieser außergewöhnliche Ego-Shooter treibt Einsteins Erkenntnis auf die Spitze.

Was für Messer, Gabel, Schere und Licht gilt, trifft auch auf die Zeit zu – damit spielt man nicht! Selbst wenn man schon erwachsen ist und sich Experte, Wissenschaftler oder Professor schimpft. Den angerichteten Zeitsalat ausbaden darf wieder mal ein Mann, der von Physik so viel Ahnung hat wie der durchschnittlich begabte Schimpanse. Dafür kennt sich "TimeShift"-Hauptdarsteller und seines Zeichens erster Zeitreisender Colonel Swift mit den wirklich wichtigen Dingen des (Über-)Lebens aus – Waffen! Die lässt er regelmäßig sprechen: Denn als er von dem Trip in die Vergangenheit in die Gegenwart zurückkehrt, zeigt diese ein völlig anderes Bild. Ein totalitäres Regime hat die Macht an sich gerissen und terrorisiert die Menschheit. Da hilft eben nur Wumme auspacken und Widerstand leisten.



360 Dieser Soldat haucht vor dem Bild seines Diktators das Leben aus.

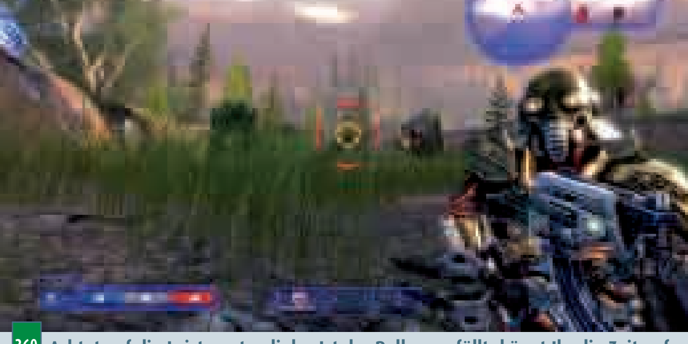
Herr über die Zeit

Auf den ersten Blick sieht "TimeShift" wie ein weiterer, zweifelsohne hübscher Standard-Ego-Shooter für Microsofts NextGen-Konsole aus. Die detailliert modellierten Landschaften flimmern flüssig über den Schirm, die Waffenvielfalt reicht von Pistole bis hin zu Sniper-Gewehr und die Feinde verhalten sich intelligent genug, um ansprechende Shootouts zu liefern.

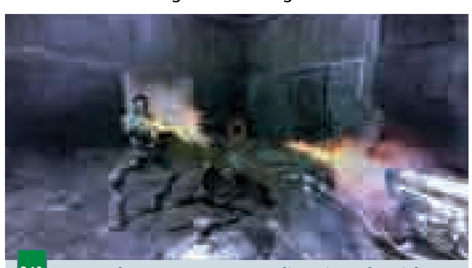
Aber die ehemals unter Atari-Obhut entwickelte SciFi-Knallerei hat noch ein Ass im Ärmel: Colonel Swift kann mit Hilfe seines Hightech-Anzugs die Zeit manipulieren, was dem Geballere eine ausgeprägte taktische Note verleiht. 'Manipulieren' bedeutet konkret verlangsamen, stoppen oder zurückdrehen – jeweils allerdings nur für einen begrenzten Zeitraum.

Was bedeutet das nun in der Spielpraxis? Müsst Ihr beispielsweise über schnell rotierende Plattformen balancieren, dann bremst die Zeit und somit auch den sich bewegenden Untergrund. Dank des Spezialanzugs seid Ihr von der Zeitmanipulation ausgenommen und spaziert in Originalgeschwindigkeit problemlos über den Abgrund. Tödliches Feuer und unüberwindbare Wasserflächen verlieren dank Stopp-Funktion ihren Schrecken: Haltet die Zeit an und lauft durch stillstehende Flammensäulen oder über 'gefrorenes' Nass. Und schließlich: Dreht die Zeit zurück, um bestimmte Vorgänge wie zum Beispiel das Sichheben einer Plattform noch einmal ablaufen zu lassen.

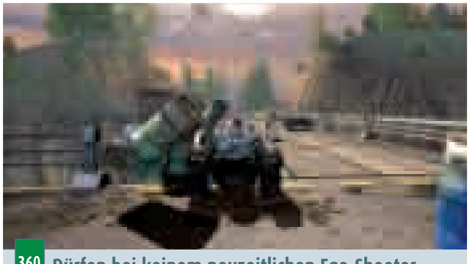
Diese eben genannten Aktionen stellen nur einen Bruchteil der Möglichkeiten dar und fallen allesamt in die Sparte 'Rätsel'. Natürlich leisten Euch



360 Achtet auf die Leiste unten links: Ist der Balken gefüllt, könnt Ihr die Zeit auf dreifache Weise manipulieren.



360 Gaaanz laaangsam: Bremst die Zeit und weicht feindlichen Geschossen bequem aus.



360 Dürfen bei keinem neuzeitlichen Ego-Shooter fehlen: Fahrsequenzen in diversen Vehikeln.



360 Feuer verliert für Euch dank Zeitstopp-Funktion seinen Schrecken; der Feind hat davon allerdings nichts.



360 Hübsch anzusehen und ruckelt nicht: An der "TimeShift"-Optik gibt's wenig auszusetzen – vor allem auf HDTV-Geräten.

360 Die meisten Waffen verfügen über eine Sekundärfunktion: Erledigt hartnäckige Gegner mit gezieltem Granatenbeschuss.

Prominente Stimmen
Hollywood zu Gast in "TimeShift"

Dennis Quaid spricht Hauptdarsteller Swift.

Michael Ironside leiht dem Bösewicht die Stimme.

Nick Chinlund übernimmt Mitchells Rolle.

Mittlerweile gehört es bei vielen Videospiel-Projekten sprichwörtlich zum guten Ton, die digitalen Hauptdarsteller mit prominenten Stimmen aus Film und TV zu versehen. So auch bei "TimeShift": Hollywood-Größe Dennis Quaid (u.a. "The Day After Tomorrow" und "Traffic – Die Macht des Kartells") spricht den Helden Colonel Swift. Den Bösewicht Professor Krone übernimmt Michael Ironside, bekannt aus "Total Recall" und "Top Gun". Swifts Helfer General Mitchell wird von Nick Chinlund gesprochen, der zum Beispiel bei "Con Air" und "Training Day" vor der Kamera stand. Vorbildlich: In der deutschen Fassung kommen die entsprechenden professionellen Synchronsprecher zum Einsatz.

die Zeitspielereien auch im Kampf gute Dienste: Verlangsamt das Tempo von feindlichen Gefährten, stoppt die Zeit, um den regungslosen Schurken die Waffen aus den Händen zu reißen und dreht die Uhr rückwärts, um geworfene Granaten zu ihrem Absender zurückzuschicken. In den über 30 Story-Missionen habt Ihr mehr als genug Gelegenheiten, mit diesem taktischen Feature herumzuexperimentieren – die einzige Grenze scheint Euer Ideenreichtum zu sein.

Zu viel gewollt?

Bei unserem Probespiel sind wir allerdings noch auf andere Grenzen gestoßen. Zum einen müsst Ihr während der knallharten Ego-Action drei zusätzliche Tasten koordinieren, als ob die übliche Fülle an Buttons selbst gestandenen Shooter-Profis nicht schon reichen würde. Zum anderen steht Ihr wiederholt wie der Ochs vorm Berg: Während um Euch herum Granaten explodieren und Kugeln durch die Luft pfeifen, tönen aus dem Funkgerät wichtige Hinweise über die von Euch als nächstes auszuführenden Aktionen oder Infos zum anstehenden Rendezvous-Punkt. Das ist ganz schön viel auf einmal, und das schon während der Anfangsphase! Eins scheint schon jetzt klar: "TimeShift" ist nichts für Sonntagsschützen, Profis freuen sich dagegen auf eine innovative wie harte Ego-Shooter-Herausforderung. *os*

360 Im Multiplayer-Modus dürfen bis zu 16 Leute via Netzwerk oder online antreten.





360 Von wegen 'Widerstand ist zwecklos' (Plakat links): Colonel Swift zeigt dem Diktator, wo's langgeht!



TimeShift

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | **360** | Wii

Entwickler:	Saber Interactive, USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	September

Innovativ, aber knallhart: Ego-Knallerei mit cleverem Zeitmanipulations-Feature und hübscher wie flüssiger Grafik.

Destroy All Humans 2: Make War Not Love

Hippies, Russen, Ninjas: Pandemic schickt Alien-Querulant Crypto erneut gegen aufsässige Menschlein in den Kampf – urkomischer B-Movie-Charme inklusive.

Wenn ein Schauspieler Präsident der USA werden kann, warum dann nicht auch ein Außerirdischer – dachte sich Cryptosporidium 138 und zog ins Weiße Haus ein. Mit gutem Recht, schließlich hat sein kleiner grauer Vorgänger (Crypto 137) die nordamerikanischen Erdlinge in einer Invasion standesgemäß unterjocht. Weil den drogenbenebelten Hippies der 60er-Jahre sowieso egal ist, wer in Washington die Fäden zieht, läuft alles seinen gewohnten Gang – bis die Sowjets Cryptos Mutterschiff aus dem Orbit bomben.

Was folgt, ist ein Angriff auf die Lachmuskeln, wie wir ihn aus "Destroy All Humans" kennen: Damals durfte der Spieler in bester "Mars Attacks!"-Manier als kleines fieses Alien die Menschen der 50er-Jahre traktieren. Im Nachfolger, der zehn virtuelle Jahre später spielt, nimmt Pandemic nun die Hippiebewegung und den Kalten Krieg auf die Schippe.



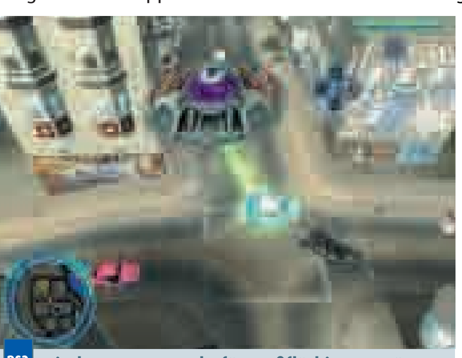
PS2 Dein Körper gehört mir! Um Personen zu übernehmen, müss Ihr wiederholt auf die Dreiecks-Taste hämmern.

PS2 Bevor Ihr via Telekinese Autos in die Luft heben könnt, müsst Ihr die Fähigkeit erst verbessern.

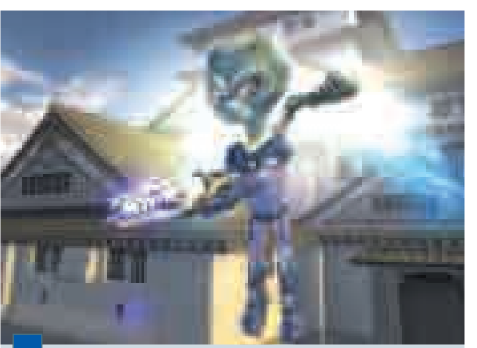


Ein Alien sieht rot

Nach dem Verlust seines Mutterschiffs fängt Crypto an, die Schuldigen zu suchen. Unter Generalverdacht steht die Flower-Power-Generation, die dem russischen Geheimdienst KGB unwissentlich in die Hände gespielt hat. Cryptos einzigartige Talente sind gefragt, wenn Ihr die Verschwörung (die, wie sich später herausstellt, den ganzen Erdball umfasst) enttarnen wollt. Unter anderem tretet Ihr in telepathischen Kontakt zu Euren Mitbürgern: Den Gehirnen der Passanten entnehmt Ihr jedoch nicht nur sinnlos-amüsantes Geschwätz, sondern auch wichtige Hinweise wie z.B. den Aufenthaltsort einer Zielperson. Den direkten Dialog mit Letzterer verhindert zunächst noch Euer exotisches extraterrestrisches Aussehen. Eine Verkleidung ist die Lösung – das geschieht als Außerirdischer natürlich mit der Übernahme eines menschlichen Wirtes. Doch für den Körperraub müsst Ihr bis auf



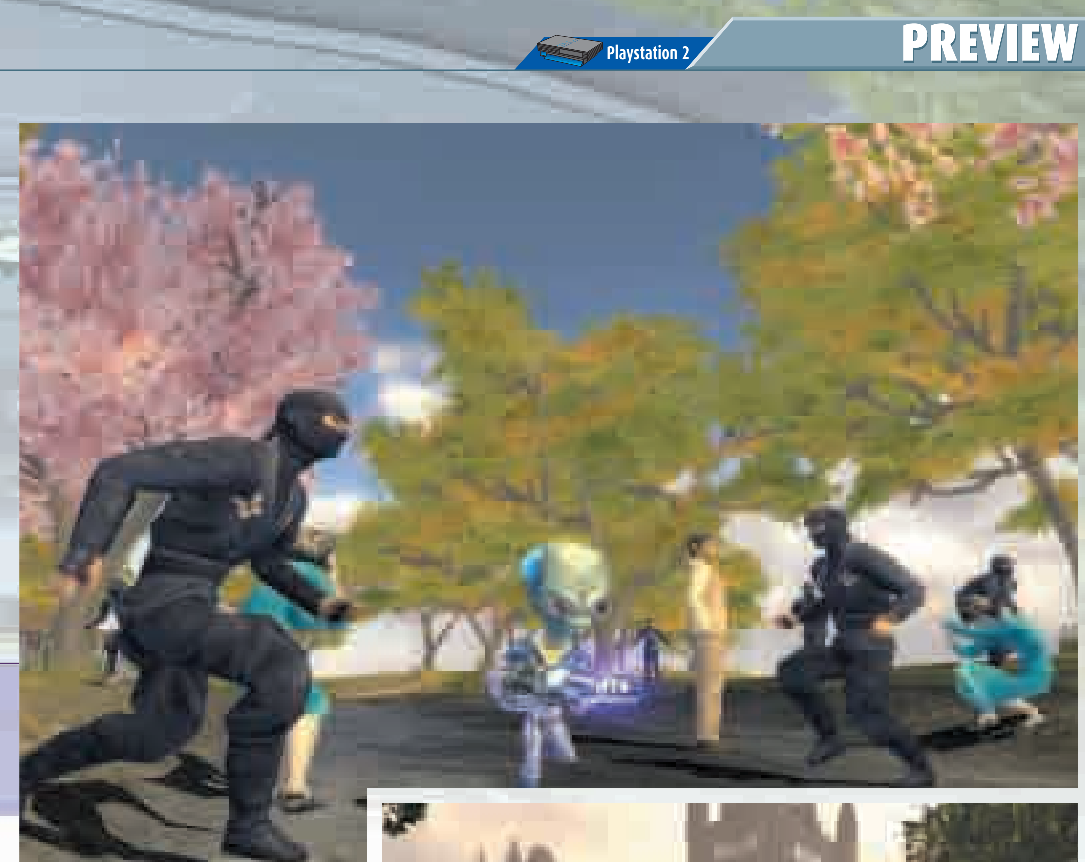
PS2 Mit dem UFO sorgt Ihr für großflächige Zerstörung oder entführt zwecks Gen-Experimenten Menschen.



PS2 Kurze Strecken überwindet Ihr mit dem Jet-Pack. Das ist zwar auffällig, geht aber schneller als laufen.



PS2 Passend zum Thema könnt Ihr freie Liebe verbreiten: Die "Infizierten" tanzen dann ausgelassen herum.



PS2 Multikulti: In Amerika trifft Crypto auf Hippies, in Japan auf Ninjas.

wenige Schritte an das Opfer heran, was andere Passanten auf den Plan ruft. Die laufen, verschreckt von Eurer Aktion, wie aufgescheuchte Hühner davon. Der Massenpanik folgt meist ein wenig amüsanter Auflauf von Polizei und Militär. Damit es gar nicht soweit kommt, könnt Ihr einzelne Personen via Gedankenkraft in entlegene Gassen und weg von neugierigen Blicken locken.

Beobachtet Euch dennoch jemand beim Formwechsel, setzt Ihr "Freie Liebe" zur Hypnose ein: Betäubt und von bunten Blümchen umschwärmt, verlieren die Gesellen beim Tanzen jegliche Erinnerung. Die richtige Verkleidung vorausgesetzt (Polizist oder Soldat), könnt Ihr an Notrufstationen den Alarmlevel senken. Wartet damit aber nicht zu lange, denn je höher die Fahndungsstufe steigt, desto mehr und schlagkräftigere Verstärkung rückt an.

Alien-"GTA"

Neben den Hauptmissionen beschäftigen Euch in den frei erkundbaren Levels wieder zahlreiche Nebenmissionen: Unter anderem versucht Ihr, Eure Alien-Religion unter den Hippiegruppen zu verbreiten. Oder Ihr sucht wie im Vorgänger nach versteckten Sonden, um Waffen und UFO aufzurüsten. Neuerdings müsst Ihr auch die Landeplätze für die fliegende Untertasse aktivieren. Eine Statue des Aliengottes gibt Euch dazu verschiedene Aufgaben: Lockt eine bestimmte Anzahl Menschen an, säubert den Platz von 'Peace'-Schildern oder sorgt für grenzenlose Zerstörung. Letzteres funktioniert mit dem UFO am effektivsten. Das Raumschiff nutzt Ihr aber auch, um arglose Menschen zu entführen und für Experimente zu missbrauchen. Im "Gene Bender" mixt Ihr die Erbanlagen der Gekidnappten und hofft auf ein erfolgreiches Ergebnis, das Eure Fähigkeiten weiter verbessert.



PS2 Crypto vs. KGB-Agenten – 1:0. Das regenerative Schutzschild bewahrt das Alien vor größerem Schaden. Bei einem Treffer leuchtet der Energiemantel kurz auf.

Auch wenn die uns vorliegende Version grafisch noch sehr unfertig wirkte, bot sie einen guten spielerischen Einblick: Pandemic hat das bewährte Konzept des Vorgängers beibehalten, jedoch um sinnvolle Neuerungen erweitert. Abwechslungsreichere Schauplätze und vielschichtige Nebenmissionen werden Euch noch länger motivieren. *jw*

Destroy All Humans 2



Entwickler:	Pandemic, Australien
Hersteller:	THQ
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Oktober

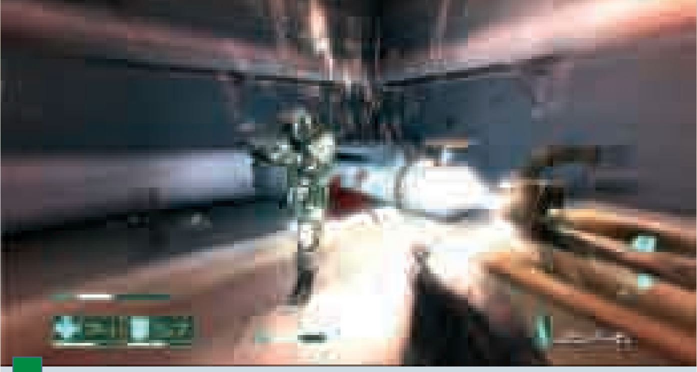
Aberwitzige Action-Parodie, die sich eng am Vorgänger orientiert, aber auf abwechslungsreicheren Spielverlauf setzt.

F.E.A.R. First Encounter Assault Recon

Realistische Feuergefechte gepaart mit einer packenden Mystery-Geschichte: Nehmt in Monoliths PC-Erfolg Soldaten und Mutanten aufs Bullet-Time-Korn!



360 Schicke Texturen und schummrige Ausleuchtung sorgen für Stimmung, aber auf Dauer wird das Spiel im Industriekomplex etwas dröge.

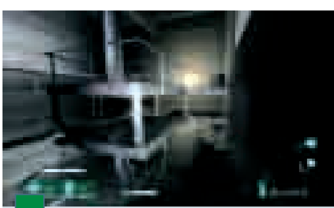


360 Auch "F.E.A.R." entführt Euch mit seiner eigenen Sorte 'Bullet Time'-Modus in eine Zeitebene, auf der sich Eure Widersacher in Zeitlupe bewegen.

Wer Ego-Shooter liebt, der ballert für gewöhnlich an einer von zwei Fronten: Entweder geht er in dämonischen bis futuristischen Szenarien auf Monsterjagd oder er hat sich knallharten Feuergefechten vor realistischem Hintergrund verschrieben – hier sind Terroristenbekämpfung und authentische Waffengewalt die Regel. Schon vor über einem Jahr hat Action-Experte Monolith (u.a. "Tron 2.0", "No One Lives Forever") diese beiden Welten auf dem PC vereint. Jetzt paart die übernatürliche Spezialeinheit "F.E.A.R." auch auf der Xbox 360 brutale KI-Offensiven mit einer "Akte X"-reifen Handlung: Eigentlich wurde der übernatürlich begabte Kommandant Paxton Fettel von der Regierung gezüchtet, aber jetzt hat sich der Obermutant gegen seine Schöpfer gewandt – und anstatt im Auftrag der Machthaber für Tod und Verderben zu sorgen, nutzt er seine paranormalen Talente, um die Klon-Soldaten seiner Heimatbasis unter Kontrolle zu bringen und eine Revolte anzuzetteln.

Jetzt sollt Ihr und Eure Kollegen die Kastanien aus dem Feuer holen – denn allein Eure Truppe wurde im Umgang mit derartigen Phänomenen geschult. Dank Gedankenkontrolle durch Paxton Vettel verhalten sich Eure Gegenspieler nämlich wie ein Bienenschwarm: Die Mitglieder dieser schlagfertigen 'Para'-Armee sind perfekt aufeinander abgestimmt und gehen derart koordiniert auf Euch los, dass Ihr bereits bei durchschnittlichem Schwierigkeitsgrad kaum eine Chance habt – es sei denn, auch Ihr greift regelmäßig in die esoterische Trickkiste. Ja, auch Euer egoperspektivisches Konterfei nennt einen übernatürlichen Kniff sein Eigen: Was seit "Matrix" gemeinhin als 'Bullet Time' bezeichnet wird, das bessert auch hier Eure Reflexe gehörig auf.

360 Mit Waffengewalt gelingt (fast) alles: Entsorgt das nervige Schloss mit einer Schuss-Salve.



360 Die Horrorvorstellung für Wasser-Phobiker: Schwimm-Einlagen im dunklen, verspiegelten Textur-Nass.

Die Welt steht still...

...oder zumindest fast: Nehmen Euch Paxtons maskierte Drohnen ins Kreuzfeuer, haltet Ihr einfach den passenden Button gedrückt, um auf eine Art Parallelebene zu entkommen. Dorthin 'entschlüpft', bewegt Ihr Euch nach wie vor mit normaler Geschwindigkeit – die Manöver Eurer Feinde dagegen erscheinen auf Zeitlupe reduziert und sind derart träge, dass Ihr den Schusssalven bequem ausweichen und die Widersacher in aller Gemütsruhe aufs Korn nehmen könnt. Aber zu viel Zeit lassen solltet Ihr Euch bei Eurem Streifzug durch diese Zeitverwerfung auch nicht: Der Bullet-Time-Balken schrumpft rasch

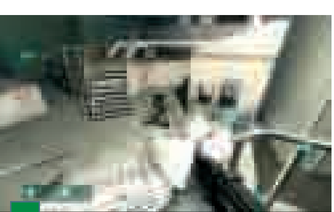


360 "F.E.A.R." geizt nicht mit Effekten: Realitätsverwerfungen, im Zeitlupenraum stehende Pixelblutfontänen und Feuersbrünste beim ausufernden Feuergefecht lassen schnell Panik in Euch aufkeimen.

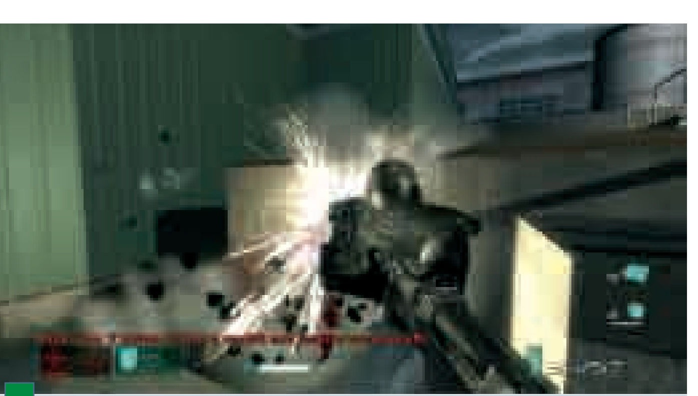
zusammen – und ist er aufgebraucht, werdet Ihr unweigerlich auf den Boden der Realität zurückgeholt – und der ist meist ziemlich bleihaltig. Paxtons Soldaten dagegen erscheint Euer Sprung in eine andere Dimension, als würdet Ihr in Eure Bestandteile zerfallen – und dann wie aus dem Nichts im Zeitraffer über sie herfallen. Entsprechend lassen die gesichtslosen Schergen keine Gelegenheit aus, Euch hinterrücks zu überrumpeln, zu umzingeln und nach allen Regeln der KI-Kunst auszuradieren: Selten mussten wir uns gegen ähnlich hartnäckige Computer-Gegner wehren. Tatsächlich brachte uns bereits im ersten Level ein kleine Gruppe Fieslinge derart ins Schwitzen, dass wir uns für die Dauer der Produkt-Präsentation frustriert geschlagen geben und kleinlaut auf 'Luschen'-Stufe umschalten mussten.

Erst nach dergestalter Entschärfung des gnadenlosen Gegner-Aufgebots konnten wir in – relativer – Ruhe die Korridore, Laboratorien, Büros und Lagerhallen der ehemaligen Regierungseinrichtung durchstreifen: Regale, Schreibtische, Container, verwinkelte, schmuddelige Korridore und gigantische Behälter mit giftigen Chemikalien bieten nicht nur Euren Häschern reichlich Möglichkeiten für tödliche Versteckspiele – auch Ihr könnt Euch hier genüsslich auf die Lauer legen.

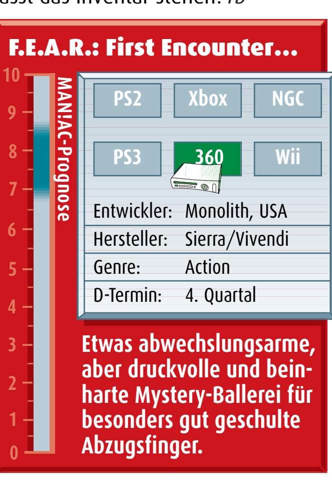
Oder aber Ihr strengt Eure grauen Zellen an – denn Monoliths vertrackte Level-Architektur hält Euren Grips mit verborgenen Passagen, gemeinen Umwegen und Knobel-Einlagen auf Trab. Eine aufwändige Physik-Engine wie in "Half-Life 2", dank derer Ihr Objekte aufnehmen und wieder platzieren dürft, bietet das Mystery-Massaker nicht. Aber immerhin reagieren kleinere Einrichtungsgegenstände wie Kisten, Mülleimer und Drehstühle auf einen unbedachten Stupser, indem sie umkippen oder durch den Raum dotzen. Außerdem lässt sich beinahe das gesamte Inventar auf eindrucksvolle Weise zerlegen: Statt dem üblichen, kleinen Textur-Kratzer hinterlassen Einschüsse massive, plastische Löcher (je nach abgefeuertem Kaliber zersplittert die Oberfläche regelrecht), Scheiben brechen lautstark klirrend in sich zusammen und besonders heftige Zerstörungswut dankt die 3D-Engine mit dicken Staubwolken, die sich erst allmählich wieder verziehen – und Euch nicht selten die Sicht auf die sich vorsichtig anpirschenden Paxton-Handlanger nehmen. Also: Haltet Euch zurück und lasst das Inventar stehen! *rb*



360 Immer mit der Ruhe: Nehmt Euch auch in heiklen Situationen behutsam einen Gegner nach dem anderen vor.



360 Eins von mehreren Unter-Modellen der Gattung 'Mutanten-Ballerscherge': Leider gleichen sich die Spießgesellen zu stark – das Gegnerangebot erscheint mäßig.



F.E.A.R.: First Encounter...

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

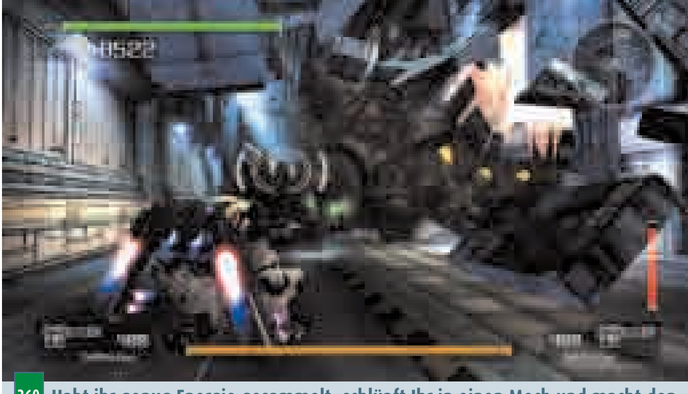
Entwickler:	Monolith, USA
Hersteller:	Sierra/Vivendi
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Etwas abwechslungsarme, aber druckvolle und beinharte Mystery-Ballerei für besonders gut geschulte Abzugsfinger.

Lost Planet: Extreme Condition



360 Erledigt lästiges Geschmeiß aus der Third-Person-Perspektive, um lebenswichtige Thermalenergie zu gewinnen.



360 Habt ihr genug Energie gesammelt, schlüpft Ihr in einen Mech und macht den überdimensionalen Krabbeltierchen mit schwerem Geschütz den Garaus.

Der Release-Termin für einen der aufsehenerregendsten NextGen-Titel rückt langsam aber sicher näher: Für das erste Quartal 2007 verspricht Capcom uns atemberaubende Feuergefechte im ewigen Eis. Was es bislang von "Lost Planet" zu sehen gab, konnte in puncto Optik und Physik-Engine voll überzeugen. Die Entwickler versprechen riesige Levels, die Ihr ohne Ladezeiten bereisen und von Euren ärgsten Feinden säubern könnt. Allein oder mit Online-Gegnern kämpft Ihr Euch durch eine endzeitliche Schneelandschaft und Zivilisationsruinen, die von Kampfrobotern und den Herrschern des Planeten bewacht werden. Die riesenhaften Akrid-Insekten lehren die letzten menschlichen Überlebenden das Fürchten. Doch die Plagegeister sind nicht Eure einzigen Feinde: Als Held ohne Erinnerung schließt Ihr Euch einer Piratenbande an und kommt einer menschlichen Verschwörung auf die Spur. Die mächtige Neo Venus Construction Corporation plant die Ausrottung alles Lebens auf dem Eisplaneten. Bedient Euch neben Eurem Waffenarsenal mächtiger Kampfanzüge und aufrüstbarer Vehikel, um durch die lebensfeindliche Landschaft zu navigieren. Je nach Spielsituation werdet Ihr das Fahrzeug wechseln oder zu Fuß durch die Eiswüste pirschen müssen. Jagt den Monsterinsekten thermale Energie ab und setzt sie sinnvoll ein, um die Mechs in Betrieb zu nehmen, denn nur so könnt Ihr überleben und den bösen Plan vereiteln...



Fatal Inertia



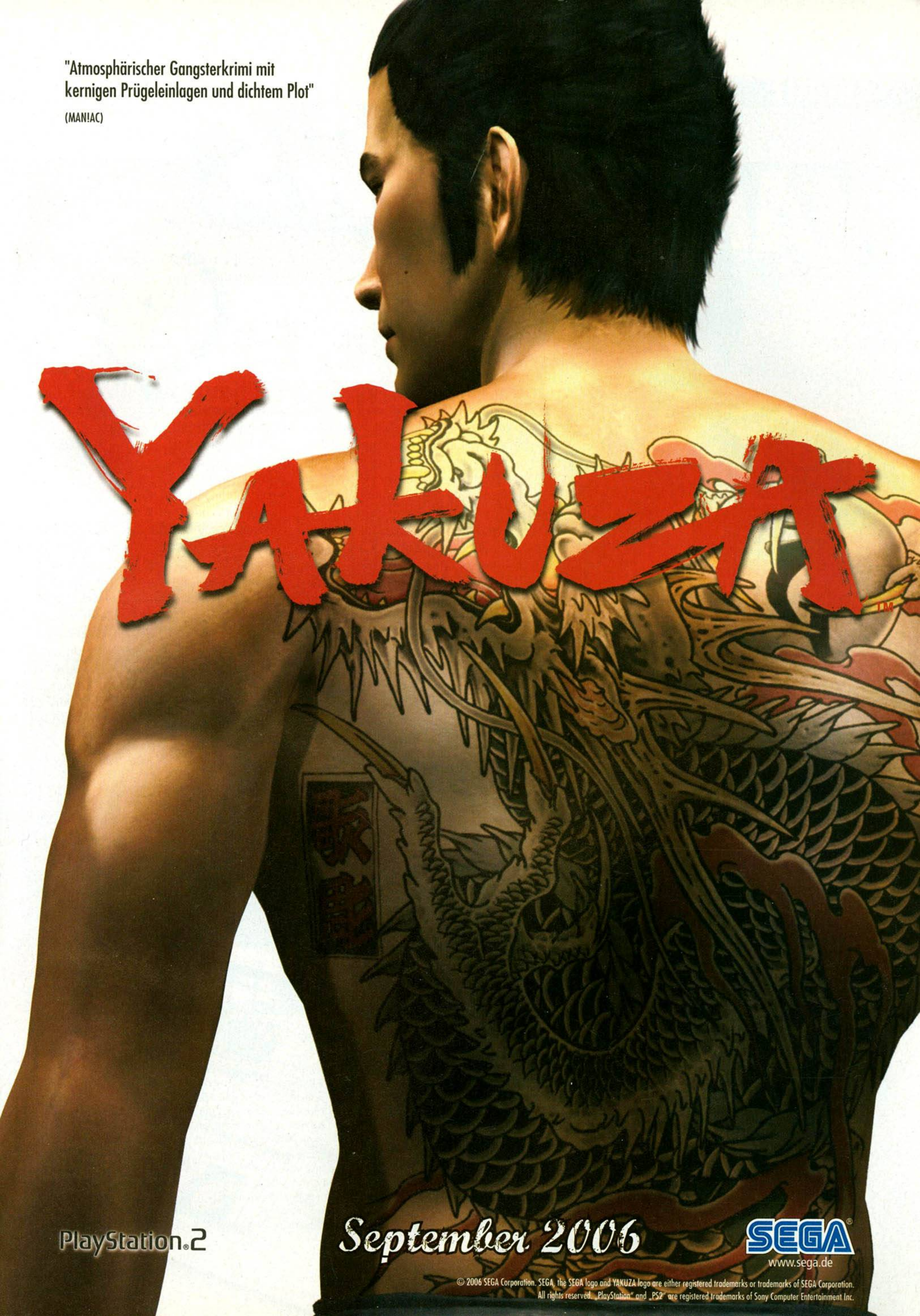
PS3 Sammelt wertvolle Waffen ein, haltet die Zeit für Eure Konkurrenten an und setzt Euch frech an die Spitze des Feldes!



PS3 Rast mit Eurem flotten Hovercraft durch bizarre Kulissen und schubst gegnerische Flieger mit faulen Tricks von der Piste.

Zum Start von Sonys PS3 erwartet uns ein rasanter Future Racer, der neben knallbunter Optik und abwechslungsreichen Kulissen vor allem durch spieltechnische Raffinessen überzeugen will. Der Schlüssel zum Spielerlebnis sollen die ausgeklügelten Waffensysteme sein: Anstatt die Konkurrenz einfach nur von der Bahn zu ballern, beeinflusst Ihr die Physik der gegnerischen Fahrzeuge. Beschießt sie mit Magneten oder setzt ihre Bordelektronik außer Kraft, per Rauchbombe vernebelt Ihr den anderen Fliegern die Sicht. Wenn Ihr ein seltenes Gimmick erhaltet, könnt Ihr sogar die Zeit manipulieren und das Geschehen um Euch herum fast zum Stillstand bringen. Mit solch fiesen Tricks und dem richtigen Timing drängelt Ihr Euch aus aussichtsloser Position ganz nach vorne und entscheidet das Rennen zu Euren Gunsten. Ein aufwändiges Schadensmodell soll zudem dafür sorgen, dass Straßenrowdys die Folgen ihrer Rempeleien direkt zu spüren bekommen. Das Entwickler-Team von "Dynasty Warriors"-Schöpfer Koei hält mit spielbaren Demos zwar noch hinterm Berg. Doch wenn sich die Physik-Gimmicks intuitiv steuern lassen und die Canyon-Flüge so rasant animiert sind wie in den ersten gezeigten Szenen, wird "Fatal Inertia" ein rundum spaßiger Einstieg in die neue Konsolenwelt. Immerhin bedient man sich der leistungsfähigen Unreal-Engine, nach einer grafischen Referenz für Sonys NextGen-Kiste sieht es bislang allerdings noch nicht aus.




"Atmosphärischer Gangsterkrimi mit
kernigen Prügeleinlagen und dichtem Plot"
(MAN!AC)
YAKUZA™
PlayStation®2
September 2006
SEGA®
www.sega.de
© 2006 SEGA Corporation. SEGA, the SEGA logo and YAKUZA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.
All rights reserved. „PlayStation“ and „PS2“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Aus die Maus: Schnucklige Messe-Babes wird es auf der neuen, kleinen E3 wohl nicht mehr geben.

Bye-bye, E3

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Das Aushängeschild der Branche, die E3 mit ihren aufwändigen Ständen, leicht gekleideten Messe-Babes und über 70.000 Besuchern wird es in dieser Form nicht mehr geben. Statt pompöser Megashow soll die Messe zum intimen Treffen zwischen Händlern, Entwicklern und Medien umfunktioniert werden. Nur noch etwa 5.000 Besucher werden sich dann zum neuen Termin im Juli 2007 in Los Angeles einfinden. Als Gründe für den drastischen Einschnitt nannte Douglas Lowenstein, Präsident des E3-Veranstalters Entertainment Software Association (ESA) die hohen Kosten und die Konkurrenz durch Publikumsmessen wie die Tokyo Game Show und die Games Convention. Auch große Einzelevents der Hardware-Hersteller Sony, Microsoft und Nintendo hätten letztlich dazu beigetragen, dass Fachbesucher-Veranstaltungen im Umfang einer E3 überflüssig werden. Für Europa wird die neue E3 vor allem in Hinblick auf die Games Convention an Relevanz verlieren. Arwed-Ralf Grenzback, Geschäftsführer Take 2 Interactive GSA: "Für uns werden aufgrund der terminlichen Nähe der beiden Veranstaltungen die zentralen Fragen lauten: Reisen wir tatsächlich nach Los Angeles? Und welchen Informationsvorsprung haben wir dadurch, wenn wir ohnehin auf die GC vier Wochen später hinarbeiten? Der deutsche Handel wird wohl nicht zum E3 Media Festival fahren. Insoweit sehen wir die Terminverschiebung der E3 als eine Stärkung der Games Convention, denn dadurch wird das Interesse an der E3 aus dem deutschsprachigen Raum nachlassen."

AM RANDE

+++Im siebten Wii-Himmel: Ubisoft hat sein Launch-Line-up für den Nintendo-Wii auf sieben Titel erhöht. Angekündigt sind "Rayman Raving Rabbids", "Red Steel", "4x4 World Circuit", "Jagdfieber", "Blazing Angels", "GT Pro Series" sowie ein "Far Cry"-Spiel. **+++Kriegserklärung:** Microsofts Action-Spiel "Gears of War" wird in den USA am 12. November und in Europa am 17. November und damit am gleichen Tag wie Sonys PS3 erscheinen. **+++Teurer Kauf:** Im Mai ging der Entwickler RedOctane ("Guitar Hero") für 100 Millionen Dollar an Activision über. Dem Publisher könnte die Übernahme jedoch weitere 51 Millionen Dollar kosten, wenn der Nettogewinn von RedOctane einen bestimmten Betrag überschreitet. **+++Teure Klage:** Wegen des verfassungswidrigen Bestrebens, den Verkauf gewalttätiger Spiele zu verbieten, muss der Staat Illinois der Videospielindustrie über 500.000 Dollar an Anwaltskosten zahlen. Das Geld erhalten die Entertainment Software Association, die Video Software Dealers Association und die Illinois Retail Merchants Association. **+++Neuer Entwickler:** Die CNT Media GmbH hat in Hamburg das Entwicklerstudio Emerging Entertainment gegründet. Das erste gewaltfreie Konsolenspiel des Entwicklers soll 2008 erscheinen. **+++Schlappe für Videospielgegner:** Das Bundesjugendministerium sieht aktuell keinen Bedarf für ein Verbot von so genannten Killerspielen. Das geht aus einem Schreiben an die FDP-Bundestagsfraktion hervor. **+++Bryan fliegt auf Atari:** Bryan Singer, Regisseur von "Superman Returns", arbeitet an einem Actionspiel für Atari. **+++Kostenlos Zocken:** Laut Reggie Fils-Aime wird der Online-Modus des Nintendo Wii wie schon der WiFi-Modus des Nintendo DS kostenlos für jeden Spieler zur Verfügung stehen.

Surfen mit dem Nintendo DS

Nintendo macht den DS Internet-tauglich: Am 6. Oktober bringt der Hersteller einen modifizierten Opera-Browser für sein Handheld auf den Markt. Für 39,99 Euro können DS-Besitzer mit ihrer tragbaren Konsole im Internet surfen, E-Mails verschicken und chatten. Zusätzlich zu der Browser Software wird ein Memory Expansion Pak mitgeliefert: Das flutscht in den Modulschacht für GBA-Spiele und ist in zwei Versionen lieferbar – eine passt perfekt zum klassischen DS, eine ist für den DS Lite angepasst. Auf die konsolenspezifischen Eigenheiten (Touchscreen und Doppelbildschirm) wird in großem Umfang eingegangen: Die Navigation im Internet erfolgt via digitaler Bildschirmtastatur oder handschriftlich eingegebener Zeichen; Internetseiten werden entweder über beide Bildschirme ausgegeben oder markierte Abschnitte erscheinen auf einem der Monitore hervorgehoben. Auch an die jüngeren Benutzer hat Nintendo gedacht: Eltern können via Passwort-Einstellung den Zugang zu bestimmten Seiten unterbinden.

Beide Bildschirme werden von dem Browser unterstützt.



Halo – Alive With Technology

Mit den Academy-Award-Gewinnern Peter Jackson und Fran Walsh ("Herr der Ringe") konnte sich Universal Pictures zwei prominente Namen für den "Halo"-Film sichern. Weniger bekannt ist der Regisseur: Neill Blomkamp feiert sein Kinodebüt. Der Südafrikaner ist vor allem in der Werbeindustrie ein geschätztes Gesicht. Für den Citroen-Werbeclip "Alive With Technology" wurde er mehrfach ausgezeichnet. Kritiker lobten auch "Alive in Joburg", seinen Kurzfilm von 2005. Angepeilter Kinostart: Sommer 2008.

Spieleentwicklung für Dummys

Private Spiele-Programmierer waren Hardwareherstellern bislang ein Dorn im Auge, hebelten die Homebrew-Bastler doch den Kopierschutz der Konsole aus. Ganz legal und mit Microsofts Unterstützung dürfen nun Xbox-360-Besitzer Programme erstellen: Mit "XNA Game Studio Express", einer agespeckten Version der Entwicklerplattform XNA lassen sich eigene Spiele entwickeln. Wer die Software nutzen will, muss jedoch dem "Creators Club" beitreten und 99 Dollar Jahresbeitrag zahlen. Auch können die fertigen Projekte vorerst nur unter Mitgliedern des Clubs getauscht werden. Die Beta-Version für Windows XP veröffentlicht Microsoft im August, die 360-kompatible Fassung folgt Ende des Jahres.



Einreiseverbot für Bully

Glück im Unglück: Der "Hot Coffee Mod" hat für Take 2 keine strafrechtlichen Konsequenzen. Die Federal Trade Commission hat nur eine Ermahnung gegen den Publisher ausgesprochen. Take 2 musste zusagen, in Zukunft keine falschen Angaben zur Alterseinstufung und Inhalt seiner Spiele abzugeben. Dagegen sorgt ein anderes Rockstar-Spiel für neue Kontroversen: So ist fraglich, ob "Bully" in Europa erscheint. Kurioserweise sind es diesmal nicht Jugendschützer, die das Action-Adventure um einen Schulrüpel ins Fadenkreuz genommen haben, sondern Sony. Aus nicht näher bekannt gegebenen Gründen stemmt sich der PS2-Konzern gegen die Veröffentlichung. Take 2 hofft, bis zur Games Convention doch noch eine Einigung zu erzielen.

NACHSPIEL

NACHRUF AUF DIE E3

So richtig will ihr niemand nachtrauern, der 'alten' Electronic Entertainment Expo: Pressevertreter sind froh, wenn sie sich nicht mehr durch überfüllte Hallen kämpfen und in stickige Boxen gepfercht zum Termin einfinden müssen. Entwickler brauchen drei Monate vorher nicht alles liegen und stehen lassen, um eine der Masse vorzeigbare Demo zu produzieren, die Hersteller sparen sich das Geld für überteuerte Standbauten. Über die Jahre hatte die eigentlich als Fachbesuchermesse deklarierte Veranstaltung zusehens ihre Funktion verloren: Die E3 avancierte zur Pseudo-Publikumsmesse, der Großteil der Besucher konnte nicht wirklich eine relevante Position in der Spiele-Branche vorweisen. Wichtige Medien- und Handelsvertreter erkannte man stets an den exklusiven Behind-Closed-Door-Terminen. Und trotzdem: Die E3 war einzigartig, berauschend in ihrer Aufmachung und vor allem fabelhafte PR. In einer Woche bekam die Spieleindustrie mehr und vor allem positive Aufmerksamkeit als im restlichen Jahr – das wird uns allen fehlen.



I Love Zombies

Gewinnt sechs "Dead Rising"-Pakete!

In Zusammenarbeit mit Capcom halten wir exklusive Zombie-Goodies für Euch bereit. Jedes Paket enthält:



- **1x "Dead Rising"-Spiel** (PAL-Version) für Xbox 360
- **1x "Dead Rising"-Faceplate**
- **1x "I Love Zombies"-T-Shirt**
- **1x doppelseitiges Poster**
- **1x Scheibenaufkleber**

Um eines der Fan-Pakete zu gewinnen, müsst Ihr nur folgende Frage beantworten:

Wie heißt der Fotoreporter in "Dead Rising", mit dem Ihr das Einkaufszentrum von untoten Horden säubert?

A: Mark North B: Frank West C: Clint East

Schreibt den Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH, Stichwort: Zombie
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Oktober 2006.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

OVERSEAS

Garou Densetsu Battle Archives 1

SNK veröffentlicht für die PS2 diverse Prügelsammlungen – wir picken für den Import-Test die "Garou Densetsu"-Kollektion heraus (bei uns bekannt als "Fatal Fury"). Denn diese Serie eröffnete die unendliche 2D-Beat'em-Up-Geschichte von SNKs Neo Geo. Dabei sind die Ähnlichkeiten zum ebenfalls 1991 erschienenen "Street Fighter 2" von Capcom nicht von der Hand zu weisen.

Wer war aber zuerst da? Diese Frage bleibt wohl für immer unbeantwortet. Spielerisch kann der erste Teil auf jeden Fall nicht mit dem Prügelprimus von Capcom mithalten: Die grobschlächtigen Charaktermodelle bewegen sich behäbig, zudem nervt das begrenzte Schlagrepertoire. Dafür dürft Ihr zum ersten und einzigen Mal im Zweispieler-Modus gegen die hilflose CPU antreten. Neben der nicht ausbalancierten Spielbarkeit nervt jedoch auch die Tatsache, dass nur drei Charaktere zur Wahl stehen.

Ein Jahr später erschien der in allen Belangen verbesserte Nachfolger: Erstmals hüpft Ihr eigenständig zwischen Vorder- und Hintergrund hin und her, wählt aus acht Dreschmeistern und bekriegt nach sieben Bimsenverteilern drei Mini-Bosse und zum krönenden Abschluss den mächtigen Wolfgang Krauser. Außerdem erfreuen Euch eingängige Musikstücke und einfallsreiche Hintergründe: In der Terry-Stage fahrt Ihr auf einer Lok durch die Wüste und ergötzt Euch z.B. an den vier in den Stein des Mount Rushmore gemeißelten US-Präsidenten.

1993 veröffentlichte SNK eine dezent verbesserte Version von "Fatal Fury 2" unter dem Namen "Fatal Fury Special": Hier wählt Ihr auch die Bosse des zweiten Teils aus und freut Euch über Rückkehrer wie Duck King oder Geese Howard. "Fatal Fury 3" (1995) schließt die Sammlung ab: Ihr wechselt zwischen drei Ebenen, kehrt jedoch automatisch wieder auf die Hauptplattform zurück. Coole Charaktere wie Capoeira-Champion Bob Wilson und sexy Agentin Blue Mary fügen sich nahtlos in die Truppe ein.

In der SNK-History ist "Fatal Fury" ein gewichtiger Name, doch von der Move-Palette, Spielbarkeit und Charakter-Auswahl rangieren die ersten vier "Fatal Fury"-Teile deutlich hinter hauseigenen Meilensteinen wie "The King of Fighters" (siehe Kasten), "Garou: Mark of the Wolves" oder "The Last Blade" (gibt's ebenfalls als Kollektion). *rf*

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com





PS2 "Fatal Fury 2" war grafisch und spielerisch ein großer Fortschritt gegenüber dem Original. In der erweiterten "Fatal Fury Special"-Variante wählt Ihr auch die Bosse aus.



PS2 Dresche statt Rosen: Bob und Blue treten in "Fatal Fury 3" erstmals auf.



PS2 Einzigartig: Im Erstling durftet Ihr zu zweit gegen den Computer antreten – nach erfolgreicher Schlacht musstet Ihr Euch mit dem Kumpel duellieren.

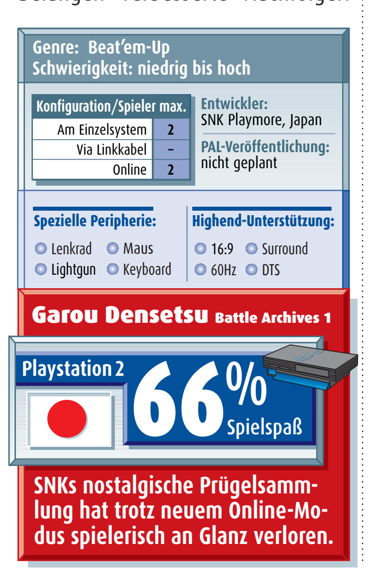
The King of Fighters

Geld scheffeln auf japanisch

In der jährlich wiederkehrenden "The King of Fighters"-Serie treffen sich SNK-Prügelhelden aus verschiedenen firmeneigenen Beat'em-Ups. In Japan kommen nun drei Sammlungen mit mehreren Spielen der bekannten 2D-Drescherei auf den Markt. Den Anfang macht "The King of Fighters Orochi Collection" (umfasst die Jahrgänge 1995 bis 1997, lag zum Test vor). Danach erscheinen "The King of Fighters '98-'00" und "The King of Fighters Nests" (Jahrgänge 1999 bis 2001). Alle 2D-Beat'em-Ups verfügen über einen Online-Modus und entsprechen grafisch den Neo-Geo-Vorbildern. Leider sind diese Retro-Sammlungen nur zum Vollpreis von rund 50 Euro erhältlich – ein Budget-Release hätte mehr Sinn gemacht.

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com





COMING NOW...

in USA

SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Okami	Capcom	Action-Adventure	sicher
Rule of Rose	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
The Fast and the Furious	Bandai-Namco	Rennspiel	sicher
Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
NASCAR 07	Electronic Arts	Rennspiel	unwahrscheinlich
NHL 07	Electronic Arts	Sportspiel	unwahrscheinlich
Samurai Warriors 2	Koei	Action	sicher
TimeShift	Vivendi	Ego-Shooter	sicher
One Piece: Pirates Carnival	Bandai-Namco	Geschicklichkeit	realistisch
Baten Kaitos Origins	Nintendo	Rollenspiel	realistisch

OKTOBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Bully	Take 2	Action-Adventure	realistisch
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
Lumines Plus	Buena Vista Games	Denkspiel	sicher
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Beat'em-Up	sicher
Shin Megami Tensai: Devil S.	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
College Hoops 2K7	Take 2	Sportspiel	unwahrscheinlich
Destroy All Humans 2	THQ	Action	unwahrscheinlich
Fuzion Frenzy 2	Microsoft	Geschicklichkeit	sicher
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	sicher
Legend of Spyro: New Beginning	Vivendi	Jump'n'Run	sicher

in JAPAN

SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
.hack//G.U. Volume 2	Bandai-Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Everybody's Tennis	Sony	Sportspiel	realistisch
God Hand	Capcom	Action	sicher
Metal Slug 6	SNK Playmore	Action	realistisch
Kengo Zero	Genki	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Project Sylpheed	Square-Enix	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich

OKTOBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Bleach: Blade Battles	Sony	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Captain Tsubasa	Bandai-Namco	Sportspiel	unwahrscheinlich
Dragon Ball Z Sparking! NEO	Bandai-Namco	Beat'em-Up	realistisch
Gallop Racer 2006	Tecmo	Simulation	unwahrscheinlich
Princess Princess	Marvelous Ent.	Simulation	unwahrscheinlich
Tenchu Senran	From	Action-Adventure	realistisch

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	God of War	91%	08/05

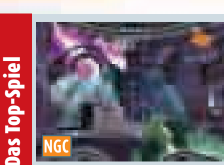
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

Das Top-Spiel



Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	01/06
2	The Elder Scrolls 4: Oblivion	92%	05/06
3	Top Spin 2	91%	05/06
4	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
5	NHL 2K6	91%	03/06
6	Tony Hawk's American Wasteland	91%	01/06
7	Ghost Recon Advanced Warfighter	90%	04/06
8	Far Cry Instincts Predator	90%	05/06
9	Amped 3	89%	01/06
10	Prey	88%	09/06

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	01/06
3	Tekken 5	92%	07/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Guitar Hero
Haut in die Saiten wie ein Profi: Der Musikspiel-Knüller brilliert mit Gitarrencontroller.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Guitar Hero	90%	06/06
2	We Love Katamari	87%	03/06
3	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 3	82%	04/06
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen

	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Burnout Revenge** **Hersteller:** Electronic Arts Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Splinter Cell Chaos Theory** **Hersteller:** Ubisoft Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.	**Half-Life 2** **Hersteller:** Valve/Electronic Arts Wuchtige Waffensounds, direktionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.
Gamecube	**Resident Evil 4 (dt.)** **Hersteller:** Capcom So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.



Ego-Shooter

Das Top-Spiel

Half-Life 2
Was lange dauert, wird richtig gut: Der Valve-Megahit überzeugt auch auf Xbox.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3	Black	88%	03/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Half-Life 2	91%	01/06
2	Halo 2	91%	01/05
3	Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Jump'n'Run

Das Top-Spiel

Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

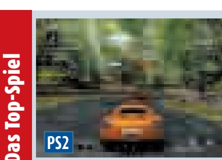
	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Psychonauts	83%	01/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	12/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel



Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Dragon Quest: Die Reise des verw. K.	93%	05/06
2	Final Fantasy 10	88%	06/02
3	Flucht von Monkey Island	86%	08/01

Xbox

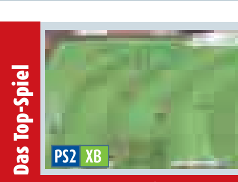
	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable: The Lost Chapters	90%	01/06
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel

Das Top-Spiel



Pro Evolution Soccer 5
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K5	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K6	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	87%	12/05

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel

Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	86%	04/06
2	Die Sims 2	86%	12/05
3	Fußball Manager 2005	86%	12/04

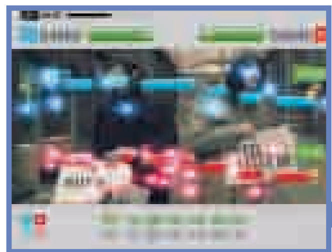
Gamecube

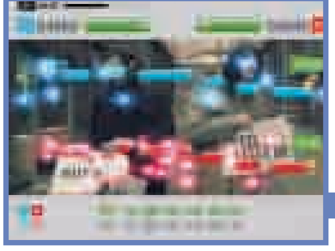
	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	12/05



NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER

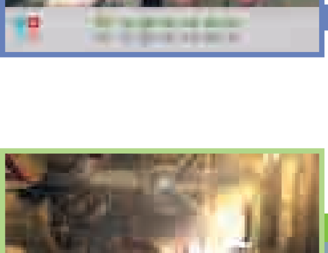
Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.





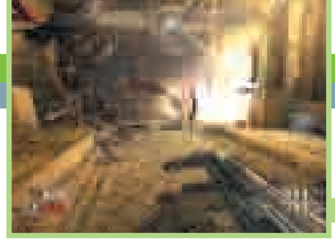
Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Ace Combat: The Belkan War	Namco	Simulation	20. September
Atelier Iris 2 The Azoth of Destiny	Koei	Rollenspiel	15. September
B-Boy	Sony	Tanzspiel	27. September
BDFL Manager 2007	Codemasters	Simulation	September
Cars	THQ	Rennspiel	1. September
Dance Factory	Codemasters	Tanzspiel	1. September
FIFA 07	Electronic Arts	Sportspiel	28. September
Just Cause	Eidos	Action	September
Lego Star Wars 2	Activision	Action-Adventure	September
NHL Live 07	Electronic Arts	Sportspiel	14. September
Reservoir Dogs	Eidos	Action	September
Samurai Warriors 2	Koei	Action	22. September
Shinobido: Weg des Ninja	Sony	Action	20. September
SingStar: Deutsch Rock-Pop	Sony	Karaoke	13. September
SpyHunter: Nowhere to Run	Midway	Action	September
Suikoden 5	Konami	Rollenspiel	September
Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	Sportspiel	21. September
Weiße Hai, Der	Majesco	Action	September
World Snooker Championship 2007	Sega	Sportspiel	September
Yakuza	Sega	Action	September
Zoo Cube	Midas	Denken	1. September



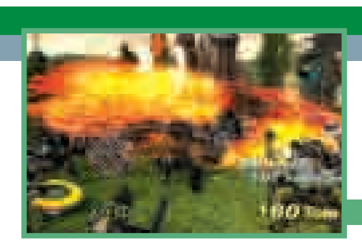
Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Cars	THQ	Rennspiel	1. September
FIFA 07	Electronic Arts	Sportspiel	28. September
Just Cause	Eidos	Action	September
Lego Star Wars 2	Activision	Action-Adventure	September
Painkilller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	September
Reservoir Dogs	Eidos	Action	September
Weiße Hai, Der	Majesco	Action	September



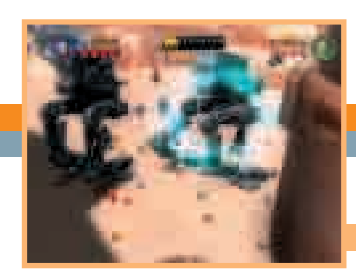
Xbox 360

Spielename	Hersteller	Genre	Release
BDFL Manager 2007	Codemasters	Simulation	September
Dead Rising	Capcom	Action-Adventure	8. September
Enchanted Arms	Ubisoft	Rollenspiel	September
Just Cause	Eidos	Action	September
Lego Star Wars 2	Activision	Action-Adventure	September
NHL Live 07	Electronic Arts	Sportspiel	21. September
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	1. September
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	21. September
Saint's Row	THQ	Action	1. September
Samurai Warriors 2	Koei	Action	22. September
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	September
Timeshift	Vivendi	Ego-Shooter	September
World Snooker Championship 2007	Sega	Sportspiel	September



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Cars	THQ	Rennspiel	1.September
FIFA 07	Electronic Arts	Sportspiel	28. September
Harvest Moon: Magic Melody	Nintendo	Simulation	September
Lego Star Wars 2	Activision	Action-Adventure	September



Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2006
Ape Escape: Million Monkeys	Sony	Action	2007
Aquanox: Angels of Tears	JoWood	Action	2006
Battlestations Midway	SCi	Strategie	2006
Buzz! Das Sport Quiz	Sony	Denken	2006
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Capcom Classics Collection 2	Capcom	Spielesammlung	19. Januar 2007
Dancing Stage SuperNova	Konami	Tanzspiel	Februar 2007
Dawn of Mana	Square-Enix	Rollenspiel	2007
Destroy all Humans! 2	THQ	Action-Adventure	Oktober
Disgaea 2 Cursed Memories	Koei	Rollenspiel	27. Oktober
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
EyeToy: Kinetic Combat	Sony	Geschicklichkeit	2006
EyeToy: Play Sports	Sony	Geschicklichkeit	4. Quartal
Family Guy	Take 2	Action-Adventure	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	1. Quartal 2007
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
Ghost Rider	Take 2	Action	4. Quartal
God Hand	Capcom	Action	Februar 2007
God of War 2	Sony	Action	2007
Guitar Hero 2	Red Octane	Musikspiel	4. Quartal
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	2006
Legend of Spyro	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Legend of the Dragon	Game Factory	Beat'em-Up	Oktober
Lemmings	Sony	Geschicklichkeit	3. Quartal
Lumines Plus	Buena Vista	Denken	2006
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Beat'em-Up	Oktober
Naruto: Ultimate Ninja	Atari	Action	November
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	Oktober
NBA Live 07	Electronic Arts	Sportspiel	5. Oktober
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	Oktober
Okami	Capcom	Action-Adventure	Februar 2007
One Piece Grand Adventure	Atari	Action-Adventure	4. Quartal
Pac-Man World Rally	Namco	Rennspiel	3. Quartal
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Pro Evo Soccer 6	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	2007
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	2007
Saint Seiya: The Hades	Atari	Action	4. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	Oktober
Sims 2: Haustiere	Electronic Arts	Simulation	19. Oktober
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	Oktober
SpongeBob	THQ	Action-Adventure	Oktober
Superman Returns	Electronic Arts	Action	19. Oktober
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	2006
Thrillville	Atari	Action	4. Quartal
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	4. Quartal

Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	2007
World Series of Poker	Activision	Kartenspiel	4. Quartal
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Beat'em-Up	November
Xiaolin Showdown	Konami	Action	November

Xbox	Hersteller	Genre	Release
Battlestations Midway	SCi	Strategie	2006
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
City of the Dead	Hip Interactive	Action	2006
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Legend of Spyro	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
Pac-Man World Rally	Namco	Rennspiel	3. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	Oktober
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	Oktober
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Xiaolin Showdown	Konami	Action	November

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2007
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2007
Army of Two	Electronic Arts	Action	2007
Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	2007
Battlestations Midway	SCi	Strategie	2006
BioShock	Take 2	Action-Adventure	1. Quartal 2007
Bomberman Act: Zero	Konami	Geschicklichkeit	4. Quartal
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Bullet Witch	Atari	Action	2007
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Cars	THQ	Rennspiel	November
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2007
CellFactor Revolution	Southpeak	Ego-Shooter	1. Quartal 2007
Club, The	Sega	Action	2007
Colin McRae Rally 07	Codemasters	Rennspiel	2007
Crackdown	Microsoft	Action	4. Quartal
Dance Dance Revolution Universe	Konami	Tanzspiel	2007
Darkness, The	Take 2	Action-Adventure	4. Quartal
Dead or Alive Xtreme 2	Microsoft	Sportspiel	4. Quartal
Elveon	10tacle	Rollenspiel	2007
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
F.E.A.R.	Vivendi	Ego-Shooter	4. Quartal
Football Manager 07	Sega	Managersimulation	4. Quartal
Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	4. Quartal
Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	2007
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Golden Axe	Sega	Rollenspiel	2007
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	Oktober 2007
GTR	THQ	Rennspiel	1. Quartal 2007
Half-Life 2	Vivendi	Ego-Shooter	2007
Halo 3	Microsoft	Ego-Shooter	2007
Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Hellboy	Konami	Action	2007
Import Tuner Challenge	Ubisoft	Rennspiel	2006
Indiana Jones	Lucas Arts	Action-Adventure	2007
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Action	Januar 2007
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	4. Quartal
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Naruto	Ubisoft	Action	2007
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	Oktober
NBA Live 07	Electronic Arts	Sportspiel	12. Oktober
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	Oktober
Overlord	Codemasters	Abenteuer	2007
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Pro Evo Soccer 6	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	2007
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Sega Rally	Sega	Rennspiel	1. Quartal 2007
Shadowrun	Microsoft	Action	2007
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Spider-Man 3	Activision	Action	2007
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	Oktober
Star Trek: Legacy	Bethesda	Action	2006
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Stuntman 2	THQ	Rennspiel	2007
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	Sportspiel	26. Oktober
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Too Human	Microsoft	Action	2006
Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	2007
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	1. Quartal 2007
Viva Pinata	Microsoft	Aufbausimulation	4. Quartal
World Series of Poker	Activision	Kartenspiel	4. Quartal
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Beat'em-Up	November

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Avatar: The Legend of Aang	THQ	Action-Adventure	März 2007
DK Bongo Blast	Nintendo	Geschicklichkeit	4. Quartal
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Legend of Spyro: A New Beginning	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
Pac-Man World Rally	Namco	Rennspiel	3. Quartal
Sims 2: Haustiere	Electronic Arts	Simulation	19. Oktober
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	Oktober
SpongeBob	THQ	Action-Adventure	Oktober
Super Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	4. Quartal

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	GTA: Liberty City Stories	Take 2
2.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
3.	SingStar Rocks	Sony
4.	Super Dragon Ball Z	Atari
5.	Ab durch die Hecke	Activision

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
2.	FIFA 06	Electronic Arts
3.	Fable: The Lost Chapters	Microsoft
4.	Far Cry Instincts Evolution	Ubisoft
5.	FIFA Street 2	Electronic Arts

Xbox 360

	Spielename	Hersteller
1.	Prey	Take 2
2.	Herr der Ringe: Schlacht um M. 2	Eidos
3.	MotoGP '06	THQ
4.	Rockstar Games präs. Tischtennis	Take 2
5.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
2.	Ab durch die Hecke	Activision
3.	Mario Smash Football	Nintendo
4.	FIFA Street 2	Electronic Arts
5.	FIFA 06	Electronic Arts

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Tamagotchi no Puchi Puchi	Bandai-Namco	NDS
2.	Sengoku Basara 2	Capcom	PS2
3.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
4.	Mario Basket 3-on-3	Nintendo	NDS
5.	Kamaitachi no Yoru 3	Sega	PS2
6.	Shaberu! DS Oryouri Navi	Nintendo	NDS
7.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
8.	Derby Stallion P	Enterbrain	PSP
9.	Brain Training	Nintendo	NDS
10.	Kouchuu Ouja Mushi King	Sega	NDS

	Spielename	Hersteller	System:
1.	NCAA Football 07	Electronic Arts	PS2
2.	NCAA Football 07	Electronic Arts	360
3.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
4.	NCAA Football 07	Electronic Arts	Xbox
5.	Chromehounds	Sega	360
6.	HdR: Schlacht um M. 2	Electronic Arts	360
7.	Prey	Take 2	360
8.	Guitar Hero	Red Octane	PS2
9.	Cars	THQ	PS2
10.	Naruto: Ultimate Ninja	Bandai-Namco	PS2





Oliver Schultes



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

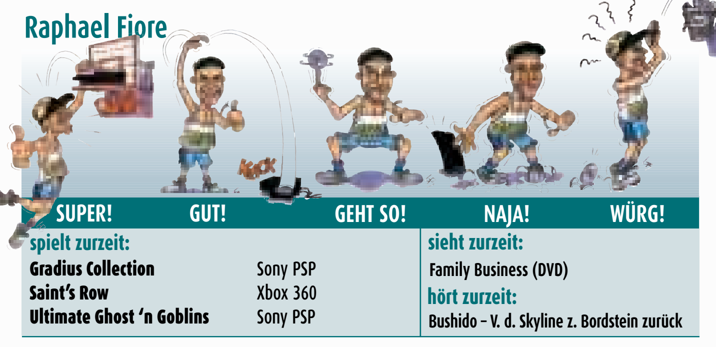
spielt zurzeit:

Dead Rising	Xbox 360
TimeShift	Xbox 360
Ultimate Ghosts 'n Goblins	Sony PSP

sieht zurzeit:
Miami Vice (Kino)

hört zurzeit:
Angels & Airwaves, Stone Sour, Ill Niño

Raphael Fiore



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Gradius Collection	Sony PSP
Saint's Row	Xbox 360
Ultimate Ghost 'n Goblins	Sony PSP

sieht zurzeit:
Family Business (DVD)

hört zurzeit:
Bushido – V. d. Skyline z. Bordstein zurück

Ulrich Steppberger



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

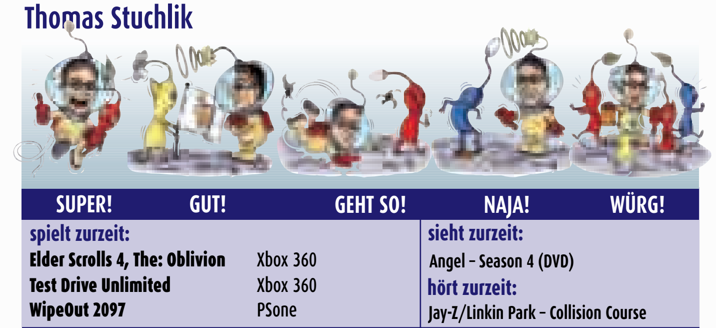
spielt zurzeit:

Ninety-Nine Nights	Xbox 360
Scarface: The World is Yours	Playstation 2
Test Drive Unlimited	Xbox 360

sieht zurzeit:
Veronica Mars – Season 2 (DVD)

hört zurzeit:
SWR 3 (Radio)

Thomas Stuchlik



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

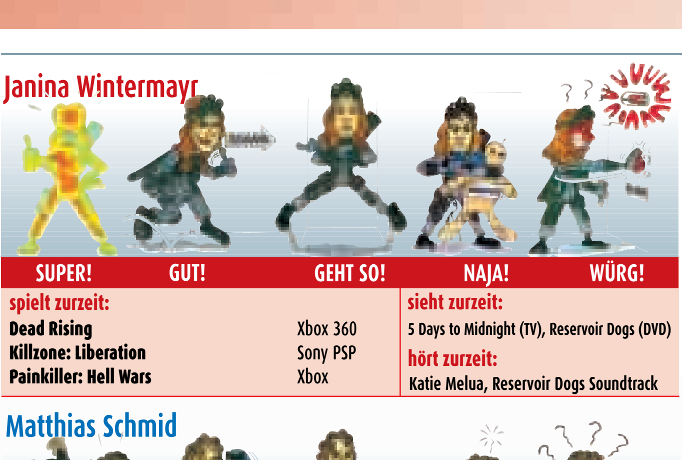
Elder Scrolls 4, The: Oblivion	Xbox 360
Test Drive Unlimited	Xbox 360
WipeOut 2097	PSone

sieht zurzeit:
Angel – Season 4 (DVD)

hört zurzeit:
Jay-Z/Linkin Park – Collision Course

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

Janina Wintermayr



spielt zurzeit:

Dead Rising	Xbox 360
Killzone: Liberation	Sony PSP
Painkiller: Hell Wars	Xbox

sieht zurzeit:
5 Days to Midnight (TV), Reservoir Dogs (DVD)

hört zurzeit:
Katie Melua, Reservoir Dogs Soundtrack

Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

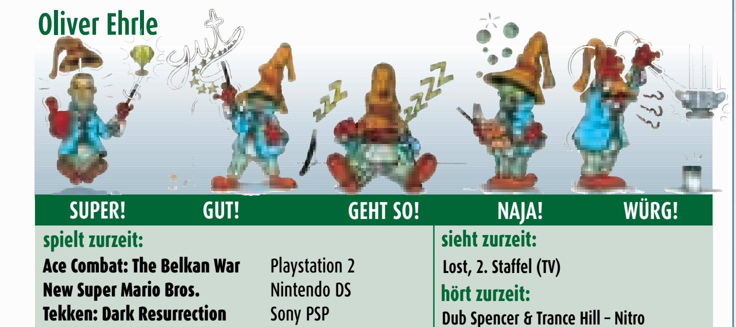
spielt zurzeit:

Elder Scrolls 4, The: Oblivion	Xbox 360
Shadow of the Colossus	Playstation 2
Tekken: Dark Resurrection	Sony PSP

sieht zurzeit:
bizarre Gemälde von H.R. Giger

hört zurzeit:
Heaven Shall Burn – Deaf to our Prayers

Oliver Ehrle



spielt zurzeit:

Ace Combat: The Belkan War	Playstation 2
New Super Mario Bros.	Nintendo DS
Tekken: Dark Resurrection	Sony PSP

sieht zurzeit:
Lost, 2. Staffel (TV)

hört zurzeit:
Dub Spencer & Trance Hill – Nitro

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

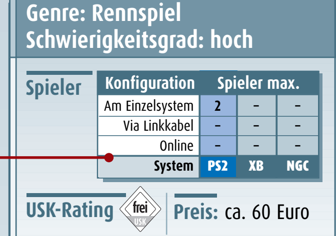
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

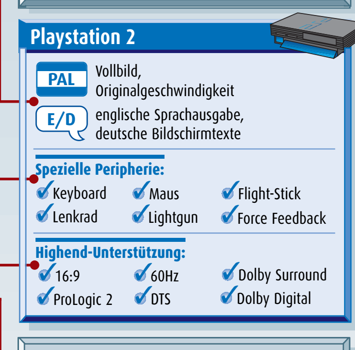
SPIELSPASS

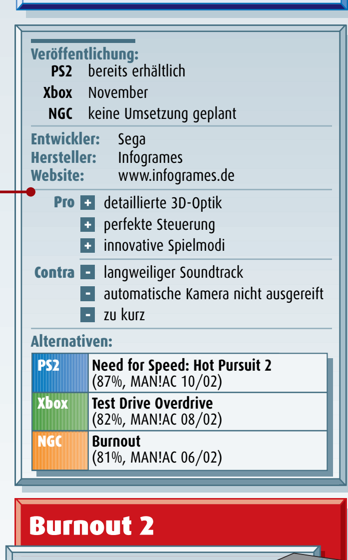
Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

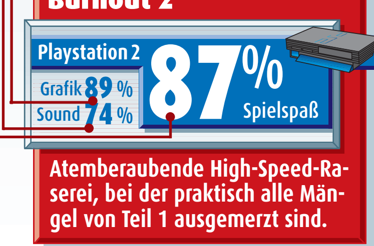
IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.









MANISCHER MOMENT!

Nach einer "Mario Smash Football"-Niederlage testet Raphael an Volontär André die Dehnfähigkeit eines Gamecube-Controllerkabels.

Unser neuer Volontär André Kazmaier aus Weissach hatte einen Traum. Er träumte von einem abwechslungsreichen Job als Videospielredakteur – die neusten Spielehits schon Monate vor dem Release zocken, um die Welt reisen, Branchen-Ikonen interviewen und vieles mehr. Doch diese Illusion raubte ihm das angestammte MAN!AC-Team schon am ersten Tag: Während sich die halbe Redaktion in der Sonne bräunte, musste der arme Kerl den angesammelten Redaktionsmüll in die örtliche Wertstoffsammelstelle fahren. Auch die nächsten Tage nutzten wir Andrés Status schamlos aus: Spiele, die keinen Abnehmer fanden, landeten kommentarlos beim selbsternannten Action-Adventure-Profi, auch als Spielebilder-Grabber leistete der Hip-Hop-Fan gute Dienste.





Dead Rising



360 Ist nicht so, wie es aussieht: Am Austausch von Zärtlichkeiten haben Zombies kein Interesse – schüttelt das Monster via fixem Druck auf die B-Taste ab!

360 Das tut gut: Nach einem unfreiwilligen Zombiekuss heißt es Kraft tanken. Essen und Getränke findet Ihr in der Mall an vielen Stellen.

Journalisten sind immer auf der Suche nach der Story ihres Lebens, einige setzen dafür sogar die eigene Haut aufs Spiel. "Dead Rising"-Hauptdarsteller und Reporter Frank West ist da kein bisschen anders, sogar noch eine gute Schippe ehrgeiziger und risikofreudiger...
Ohne groß darüber nachzudenken, lässt sich Euer Alter Ego via Hubschrauber zu einem vom Militär abgeschotteten Einkaufszentrum bringen. Auf dem Flug dahin spielen sich grausige Szenen ab: Menschen werden von entstellten Wahnsinnigen aus dem Auto gezogen und bei lebendigem Leib gefressen oder sie springen gleich in Todespanik von Häusern. Anstatt sich angewidert abzuwenden, hält Frank mit der Kamera voll drauf – Gewalt und Blutvergießen verkaufen sich eben gut. Bei der Shopping Mall angekommen, wird Eure Vermutung zur schrecklichen Gewissheit: Die mordenden Irren sind Untote – Zombies! Da das fliegende Taxi sprichwörtlich den Abflug gemacht hat und Ihr jetzt erst recht die große Story wittert, stürzt Ihr Euch unerschrocken in den Konsumtempel. Was folgt, ist ein blutiges, phasenweise an "Grand Theft Auto" erinnerndes 3D-Gemetzel.

Drei Tage – eine Ewigkeit

In bedrohlichen Situationen dehnen sich Sekunden scheinbar zu Minuten, werden aus Stunden Ewigkeiten. Das Szenario in "Dead Rising" ist – gelinde gesagt – mehr als bedrohlich, doch die Zeit vergeht alles andere als langsam. Ganz nach Paulchen Panthers Motto "Wer hat an der Uhr gedreht?" ticken die Spielminuten im Zeitraffer dahin. Das bringt den Vorteil, dass Ihr nicht volle 72 Echtzeit-Stunden bis zur Ankunft des rettenden Helikopters ausharren müsst.
Andererseits wird der Spielverlauf dadurch an einigen Stellen verdammt hektisch. Um die Hintergründe der Zombie-Invasion aufzuklären, müsst Ihr so genannte Fallakten lösen. Das sind einzelne Missionen verteilt über die 72 Stunden. Für das Absolvieren einer solchen Aufgabe habt Ihr unterschiedlich viel Zeit: So gilt es beispielsweise, bis Stunde X den Überlebenden Y zur Untoten-sicheren Zentrale zurückzubringen oder Medikamente für einen Verwundeten zu besorgen. Diese Fallakten tauchen in

NEXTGEN-FAKTOR

Seltene Ruckler und Pop-Ups stehen tollen Animationen sowie liebevoll gestalteten Umgebungen gegenüber.

TV VS HDTV

Auf 4:3-Glotzen nerven dicke Balken und winzige, fast nicht zu entziffernde Schriften. Dafür läuft's auch mit 50 Hz meistens flüssig.



360 Ein sexy Gärtner in etwas zu knappen Klamotten: Schnappt Euch im Mall-eigenen Park den Rasenmäher und macht die Untoten um einige Fußlängen kürzer. Passt allerdings auf, der Sprit reicht nicht allzu lange!



360 "Dead Rising" in seiner ganzen NextGen-Pracht: Zum Großteil exzellente Texturen, Unmengen an Gegenständen und aufwändig modellierte Figuren machen die Zombie-Action zum Hingucker. Alle mit einem Symbol versehene Objekte könnt Ihr übrigens benutzen.

vorgegebenen Abständen auf, sind also ohne Hektik schaffbar. Dazwischen bimmelt jedoch regelmäßig Euer Funkgerät und macht Euch auf dutzende Sidequests aufmerksam. Meist handelt es sich dabei um Rettungsmissionen oder das Eliminieren von Psychopathen, die das Chaos im Kaufhaus für ihr blutiges Treiben missbrauchen. Verzettelt Ihr Euch bei einer dieser Nebenaufgaben, geht Euch unter Umständen die Zeit für das Erfüllen einer Fallakte aus. Das bedeutet dann entweder, dass Ihr die Story nicht mehr aufklären, aber zumindest noch weiterspielen könnt, oder – in einigen Fällen – das 'Game Over'. Wer kein Risiko eingehen und alle Fakten erfahren will, muss sich wohl oder übel in das Fallakten-Korsett pressen lassen.

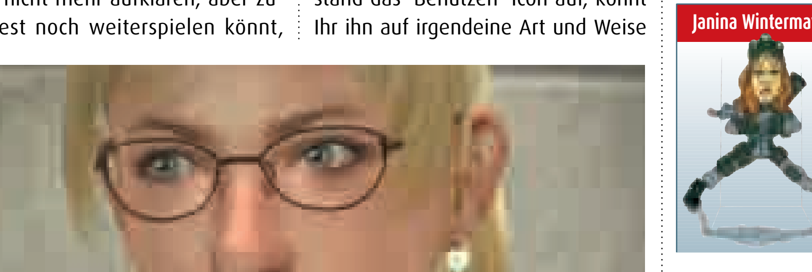
Große Freiheit?

Von der Entwicklerseite ehemals propagierten Freiheit, 72 Stunden zu tun und zu lassen, was man will, ist in diesem Punkt nicht viel übrig geblieben. Dafür habt Ihr in anderen Bereichen (fast) unbegrenzte Möglichkeiten: Taucht bei einem Gegenstand das 'Benutzen'-Icon auf, könnt Ihr ihn auf irgendeine Art und Weise einsetzen. CDs und Teller mutieren so zu Wurfgeschossen, Schwerter und Motorsägen zu Metzgerinstrumenten. Faschingsmasken und Klamotten aller Art schmücken Franks Äußeres, Steaks und Fruchtsäfte bringen seine inneren Lebensgeister wieder auf Trab. Mit Skateboard sowie Motorrad düst Ihr schneller von Punkt A nach B und, und, und – die Liste lässt sich beliebig fortsetzen. Kurz gesagt: Das Kaufhaus ist ein Riesenspielplatz.

Die allgegenwärtigen Zombies taugen dabei nicht nur als blutgefülltes Objekt, das man auf tausendundeine Art in seine Einzelteile zerlegen kann. Sie fordern auch Eure Experimentier-Ader heraus: Setzt den tumben Kreaturen Bärenmaske oder Putzkübel auf und ärgert die anschließend orientierungslos herumschwankenden, fast schon bedauernswerten Geschöpfe mit Salven aus der Wasserpistole – ein Eldorado für Freunde des schwarzen Humors!

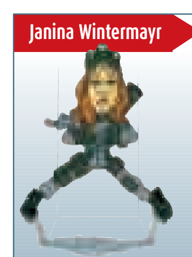
Prestige-Sache

Damit Euer Alter Ego die Strapazen



360 Liebe zum Detail: In den Zwischensequenzen dürft Ihr die hervorragenden Polygongesichter bestaunen. Beachtet die Reflexionen in den Augen!

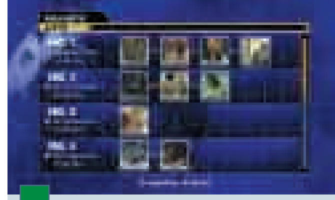
Janina Wintermayr



Es ist schon eine Schande: Da stellt Capcom dem Zombie-Fan eine riesige Spielwiese in detailverliebter Optik zur Verfügung, lässt ihn aus Hunderten herkömmlichen und absurden Waffen wählen und sorgt für unendlich Nachschub an Metzel-Material. Der siebte Himmel für Splatter-Fans also? Weit gefehlt, denn technische und spielerische Tiefschläge versalzen die Zombie-Suppe: Während die Ladezeiten zwischen den Bereichen des Einkaufszentrums 'nur' nerven, sorgen KI-Aussetzer und die manuell zu bedienende Kamera in hektischen Situationen für Frust. Schade auch, dass die Zeit in "Dead Rising" schneller abläuft. Zwischen der Erfüllung von Fallakten und der Rettung von Überlebenden bleibt kaum Gelegenheit, das riesige Angebot der Mall zu nutzen.



360 Praktisch: Markiert eine Aufgabe und ein Richtungspfeil weist den Weg.



360 Nur wenn Ihr alle Fallakten löst, erfahrt Ihr alle Story-Hintergründe.



360 In der Nacht müsst Ihr doppelt vorsichtig sein: Das untote Pack reagiert nach Sonnenuntergang wesentlich aggressiver und kann darüber hinaus mehr Treffer einstecken.

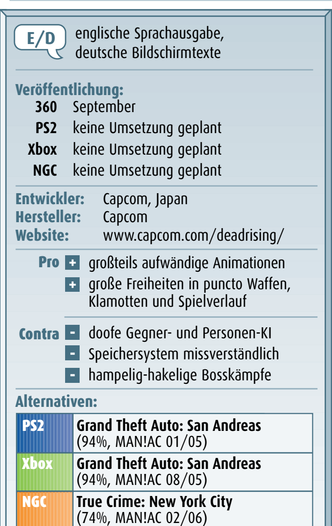


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating: nicht geprüft | Preis: ca. 70 Euro



E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 September
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom.com/deadrising/

Pro
+ großteils aufwändige Animationen
+ große Freiheiten in puncto Waffen, Klamotten und Spielverlauf

Contra
– doofe Gegner- und Personen-KI
– Speichersystem missverständlich
– hampelig-hakelige Bosskämpfe

Alternativen:
PS2 **Grand Theft Auto: San Andreas** (94%, MAN!AC 01/05)
Xbox **Grand Theft Auto: San Andreas** (94%, MAN!AC 08/05)
NGC **True Crime: New York City** (74%, MAN!AC 02/06)



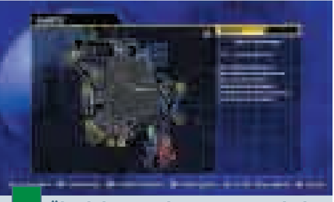
Dead Rising
Xbox 360
Grafik 81 %
Sound 70 %
70 % Spielspaß

Viel Licht, viel Schatten: extrem blutige Zombie-Metzelei mit spaßigen Freiheiten.

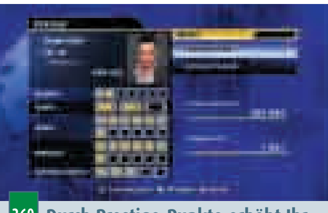
des Drei-Tage-Aufenthalts übersteht, solltet Ihr nicht nur auf seinen Gesundheitszustand achten. Mit Hilfe von 'Prestige-Punkten' levelt Ihr Frank wie einen Rollenspiel-Charakter peu à peu auf. Metzelt für die kostbaren Zähler Feinde nieder, führt Überlebende sicher in den Überwachungsraum zurück und schießt fleißig Fotos. Bei Letzteren gilt der Grundsatz: Je spektakulärer, gewalttätiger oder erotischer, desto besser! Überschreitet Frank eine bestimmte Prestige-Punkte-Grenze, erhöhen sich u.a. seine Laufgeschwindigkeit und Lebensenergie, steigen Tragekapazität sowie Wurfweite von Gegenständen und vergrößert sich das Repertoire an ausführbaren Special-Moves. Zu Letztgenannten gehören zum Beispiel Sprungkick, Rammattacke und das praktische 'Auf-den-Köpfen-der-Zombies-Herumlaufen'. Diese Fähigkeiten retten Euch bei Waffenknappheit (die Mordinstrumente gehen bei Gebrauch nämlich langsam kaputt) ein ums andere Mal die virtuelle Haut.

Yin & Yang

In Deutschland wird "Dead Rising" aufgrund einer fehlenden USK-Einstufung nicht erscheinen – bei den europäischen Nachbarn ist die Splatter-Orgie als PAL-Version aber erhältlich. Ausländische Zocker mit Xbox-Live-Account haben im Vorfeld der Veröffentlichung zudem die Möglichkeit, eine Demo herunterzuladen. Von der Schnupperversion sollte sich allerdings niemand täuschen lassen: Hier zeigt sich "Dead Rising" ausschließlich von seiner Schokoladenseite mit den bereits angesprochenen Freiheiten und einer detailreichen Grafik. Aber Capcoms Untoten-Schlachtfest tritt an einigen Stellen auch ordentlich auf die Spielspaßbremse. So nagen regelmäßige Ladezeiten, innerhalb eines abgegrenzten Areals respawnende Zombies, das Speichersystem mit nur einem Spielstand und die nicht vorhandene KI bei Gegnern sowie der zu rettenden Personen (Näheres siehe Meinungskästen) empfindlich an Eurem Nervenkostüm. Uns ist es mehrfach passiert, dass sich Bosse und hilfsbedürftige Menschen wie BSE-kranke Rinder verhielten. Sie blieben zuckend am Levelinterieur hängen, fuhren mit Vollgas wiederholt gegen denselben Baum, versperrten uns beharrlich den Fluchtweg und ließen sich aus bestimmten Positionen willig abknallen. Letzteres war bei den mitunter unfairen Bosskämpfen einige Male die letzte Rettung. Wer "Dead Rising" dennoch durchspielt, darf sich an neuen Spielmodi versuchen. *os*



360 Überlebenswichtig: Prägt Euch den Standort der Speicherpunkte gut ein.



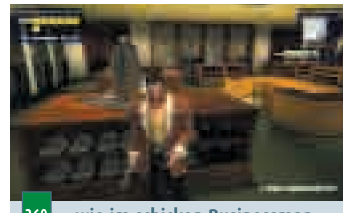
360 Durch Prestige-Punkte erhöht Ihr Euren Status und somit Franks Attribute.

Oliver Schultes

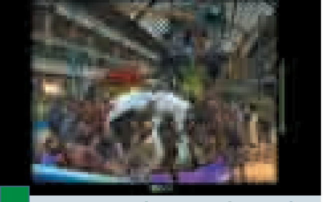
Dieses Spiel macht mich aggressiv – allerdings nicht wegen der expliziten Gewaltdarstellungen: "Dead Rising" lässt mir die Zornesröte ins Gesicht steigen, weil Ungereimtheiten im Abenteuer-Ablauf und zahlreiche Schlampereien seitens der Entwickler den äußerst spaßigen Erforschungs-/Experimentier-Part torpedieren. Als Erstes macht Ihr Bekanntschaft mit dem missratenen Speichersystem: Weite Laufwege zum Sichern des Spielstandes, nur ein Save-Slot und eine unglückliche Formulierung nach dem Ableben Eures Alter Egos hieven den Frustpegel nach oben. Weiter geht's mit der unsinnigen Struktur von "Dead Rising": Scheitert Ihr bei einer Fallakte, könnt Ihr das Spiel mal ohne Aufklären der Hintergründe beenden; ein anderes Mal seht Ihr dagegen den 'Game Over'-Bildschirm. Die Krönung stellt jedoch die KI von Bossgegnern und der zu rettenden Personen dar. Obwohl menschlich, verhalten sie sich vielfach dümmer als jeder Zombie und bleiben nicht selten an Stühlen oder Ecken hängen. Bei den mitunter unfairen Bosskämpfen ertappte ich mich sogar des Öfteren dabei, wie ich gezielt nach diesen KI-Fehlern gesucht habe.



360 Euer Alter Ego fühlt sich in Frauenkleidern ebenso wohl...



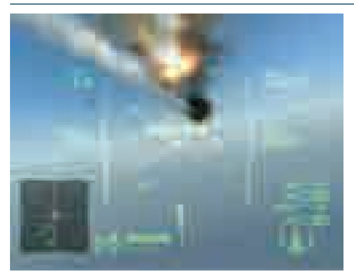
360 ...wie im schicken Businessman-Outfit. Nutzen hat's allerdings keinen.

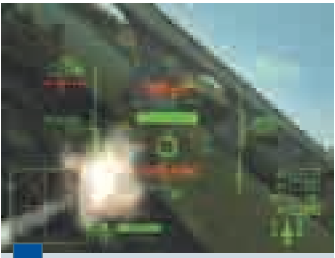


360 Frau umzingelt von Zombies: Solche Fotos bringen viele Prestige-Punk-



Ace Combat The Belkan War





PS2 Luftziele und Stellungen am Boden erfordern individuelle Taktiken.



PS2 Für jedes Ziel die korrekte Waffe: Wenn sich die Luftabwehr zwischen gewaltigen Öltanks versteckt, ist Präzisionsarbeit angesagt – sonst gibt's ein Inferno!

Namco rekrutiert Euch bereits zum sechsten Mal für Luftkämpfe in einem fiktiven Krieg: Die "Ace Combat"-Serie will Euch im Gegensatz zu den meisten Konsolen-Konkurrenten wie "Over G Fighters" (MAN!AC 09/06) nicht mit pseudorealistischen Spielereien wie dem Blackout oder historischem Hintergrund unterhalten, sondern knallharte Dogfight-Action bieten. Dazu gehören ein grandioser Geschwindigkeitsrausch und knifflige Missionen mit vielen Teilzielen und Überraschungen. Das Konzept geht auf und deshalb ändert Namco am groben Design wenig: Bei den Missionen wechseln sich Luftkämpfe und Angriffe auf Bodenziele ab. Dabei nehmt Ihr es mit Panzern und Konvois ebenso auf wie mit mächtigen Festungen, die schon mal mit futuristischen Lasergeschützen auftrumpfen. Gelegentlich dürft Ihr auch in einer Schlacht zwischen alternativen Missionen wählen und so verschiedene Schutz- und Angriffsrollen spielen. Dabei bleibt Ihr natürlich nicht auf Euch allein gestellt: Auf Eure Kommandos hören diverse KI-Flügelmänner, die sich in der Hitze des Gefechts als äußerst hilfreich erweisen. Ihr braucht Übung? Dann spielt per Splitscreen mit oder gegen einen Freund!

Oliver Ehrle

In "Ace Combat" müsst Ihr blitzschnell reagieren: Beim Luftkampf setzen Euch clevere Rivalen sowie geschickt agierende Geschwader mächtig unter Druck und im Tiefflug zischen Euch die Raketen nur so ums Cockpit! Trotz der rasanten Action kommt die Taktik nicht zu kurz, zumal sich das Handling der verschiedenen Flieger deutlich unterscheidet: Wenn Ihr für Tiefflüge einen schnellen Jäger wählt, entkommt Ihr locker der Flugabwehr. Aber auch Ihr überfliegt die meisten Ziele, bevor Ihr sie identifizieren und anvisieren könnt. Auch Kenner der Serie werden sich mächtig anstrengen müssen: Durch die Rivalen werden spätere Missionen höllisch knifflig, denn wenn sie Euch abschießen, müsst Ihr den kompletten Einsatz wiederholen – Checkpoints hätten nicht geschadet.





PS2 Passt den Jäger und seine Bewaffnung (links) an Eure Aufgabe an: Bei manchen Einsätzen dürft Ihr zwischen verschiedenen Missionszielen wählen (rechts).

Feinarbeit

Die Details schmückt Namco aber von Episode zu Episode aus: In "The Belkan War" stehen die Piloten im Mittelpunkt der Handlung – und zwar nicht nur die auf Eurer Seite, sondern auch die Fliegerasse des Feindes. Diese Rivalen mischen sich überraschend in Eure Einsätze ein und liefern Euch erbitterte Zweikämpfe: Wer einen dieser Himmelsritter schlagen will, darf sich nicht auf 'Fire and Forget'-Munition verlassen. Nur wenn Ihr den Einsatz der Schubkontrolle sowie Rollen, Loopings und andere Manöver im Schlaf beherrscht, könnt Ihr ihre Raketen abschütteln und Euch hinter ihr Heck manövrieren.

Strategisches Vorgehen ist auch im Tiefflug wichtig, denn der Feind schützt seine Truppen mit ganzen Batterien von Luftabwehrraketen. Diese müsst Ihr zudem erst einmal entdecken, denn das HUD identifiziert auch allerlei nebensächliche Ziele: Wer wahllos Windmühlen, Bauernhöfe und andere Gebäude ins Visier nimmt, verschwendet kostbare Raketen. Zum Glück versorgt Euch Namco nicht nur mit einem Dutzend Zukunftsjägern wie 'J35J Draken' und 'Gripen C Multirole', sondern auch je drei Spezialwaffen, z.B. Splitterbomben und Multiraketen. Damit lassen sich selbst die hartnäckigsten Bunker einäschern und Fliegerasse vom Himmel holen. *oe*



PS2 Feindliche Verstärkung kündigt sich mit bedrohlichen Szenen an.



Genre: Simulation
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

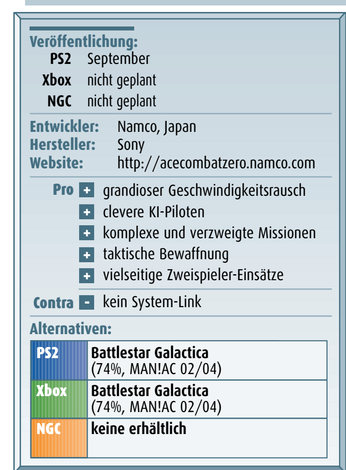


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, ✔ Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✔ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Sony
Website: http://acecombatzero.namco.com

Pro
+ grandioser Geschwindigkeitsrausch
+ clevere KI-Piloten
+ komplexe und verzweigte Missionen
+ taktische Bewaffnung
+ vielseitige Zweispieler-Einsätze

Contra
– kein System-Link

Alternativen:
PS2: Battlestar Galactica (74%, MAN!AC 02/04)
Xbox: Battlestar Galactica (74%, MAN!AC 02/04)
NGC: keine erhältlich

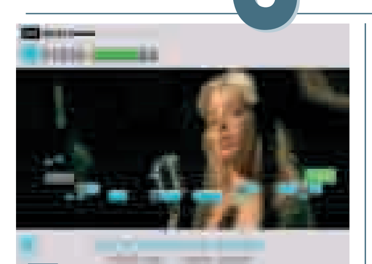


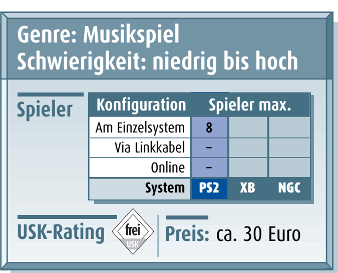
Ace Combat: The Belkan War

Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 82 %
86 % Spielspaß

Das Fliegerass: atemberaubende Gefechte mit abgebrühten Piloten und kniffligen Aufgaben.

SingStar Deutsch Rock-Pop


PS2 Sprechen Sie deutsch? Verständnisprobleme gibt's diesmal keine.


Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

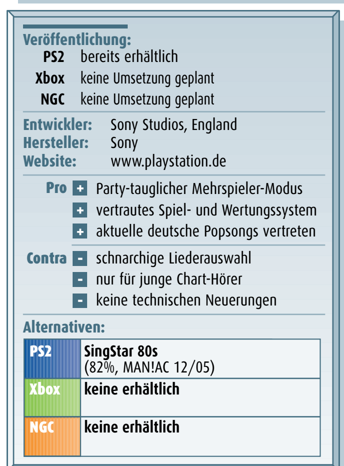
USK-Rating: frei USK | Preis: ca. 30 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✓ Mikrofon
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- ✓ EyeToy
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Studios, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ Party-tauglicher Mehrspieler-Modus
+ vertrautes Spiel- und Wertungssystem
+ aktuelle deutsche Popsongs vertreten

Contra
- schnarchige Liederauswahl
- nur für junge Chart-Hörer
- keine technischen Neuerungen

Alternativen:

PS2	SingStar 80s (82%, MAN!AC 12/05)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich


SingStar: Deutsch Rock-Pop
Playstation 2
Grafik 48 %
Sound 70 %
70 % Spielspaß

Mäßig unterhaltsame Karaoke-Party mit wenigen Hits und frei von Überraschungen.


PS2 Da werden Träume wahr – allerdings nur für Teenies: Tokio Hotel feiern ihren ersten Auftritt in einer "SingStar"-Episode

Während die PS3 schon in den Startlöchern steht, legt Sony in diesem Sommer fleißig für den Publikumshit auf dem alten System nach: Nach einer Veröffentlichung der UK-Version des erfolgreichen "SingStar 80s", die uns nur 14 neue Songs bescherte, folgt jetzt der erste Deutschland-exklusive Teil mit ganzen 30 Tracks. Wer sich bei deutschen Texten schon immer am sichersten fühlte und zudem auf leicht verdauliche Chart-Kost aus dem aktuellen Jahrzehnt steht, freut sich über "SingStar: Deutsch Rock-Pop".

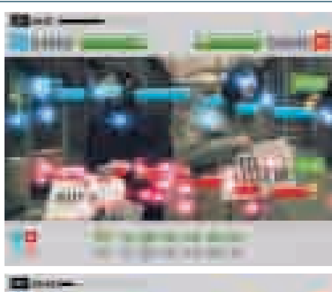

PS2 Während Eure Mitstreiter schiefe Töne produzieren, lasst Ihr Euch...


PS2 ... diesmal durch die Bank von den Original-Musikvideos unterhalten.

Wo geht's hier zur Party?

Wie schon beim Vorgänger "SingStar Rocks!" entpuppt sich das Prädikat "Rock" im Titel als Mogelpackung: Die poppigen und seichten Klänge überwiegen bei weitem. Nur einige wenige Partykracher haben es auf die DVD geschafft: Wer auf Gitarrenlastiges steht, mag seine Freude an den Toten Hosen und Wir sind Helden haben. "Alles aus Liebe" und "Hier kommt Alex" der Kult-Punks aus Düsseldorf sind auch die mit Abstand ältesten Titel im Angebot, die restlichen Songs stammen aus den letzten sechs Jahren. Damit wird im Schnitt ein jüngeres Publikum angesprochen als bei der bisherigen "SingStar"-Kollektion, die mit einem breiter gefächerten Songkatalog aufwarten kann.

Neuerungen gibt's ansonsten – wie üblich – keine: Die Einzel- und Mehrspielermodi sind bewährt, am nicht ganz perfekten Wertungssystem und der technischen Präsentation wurde nicht geschraubt. Kurzweilige Minispiele wie bei "SingStar 80s" sucht Ihr vergebens. *kh*

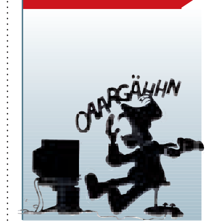



PS2 Singt Eure Freunde wie gehabt im Mehrspieler-Modus an die Wand.

Sommerloch
Die "SingStar: Deutsch Rock-Pop"-Songs

Ayman: "Mein Stern"
Buddy: "Ab in den Süden 2004"
Christina Stürmer: "Immer an euch geglaubt"
Clueso: "Kein Bock zu gehn"
Echt: "Weinst du"
Die Familie: "Und tschüss"
Franziska: "Schau mir ins Gesicht"
Glashaus: "Haltet die Welt an"
Halogenpoeten: "Die Ersten"
Hund am Strand: "Jungen Mädchen"
Ich + Ich: "Du erinnerst mich an Liebe"
Juli: "Geile Zeit"
Juli: "Regen & Meer"
Laith Al Deen: "Leb den Tag"
Luka Neuser: "Zeit für Helden"
Maya Saban & Cosmo Klein: "Das alles ändert nichts daran"
Ohrbooten: "An alle Ladies"
OleSoul: "Was kostet die Welt"
Revolverheld: "Freunde bleiben"
Rosenstolz: "Ich bin ich (Wir sind wir)"
Söhne Mannheims: "Und wenn ein Lied"
Tokio Hotel: "Durch den Monsun"
Die Toten Hosen: "Alles aus Liebe"
Die Toten Hosen: "Hier kommt Alex (unplugged)"
Wir sind Helden: "Nur ein Wort"
Wir sind Helden: "Von hier an blind"
Xavier Naidoo: "Dieser Weg"
Yvonne Catterfeld: "Sag mir, was meinst du?"

Karen Heinrich



Die Songauswahl ist diesmal nur zweite Liga: Neben praktisch unbekannten Interpreten wurden vor allem Semi-Hits von Bands an Bord genommen, die Ihr bereits von früheren "SingStar"-Teilen kennt. Die Lieder gehen aber einfach nicht so gut ins Ohr wie die Nummer-Eins-Hits. Zudem stolpert Ihr über akustische Grausamkeiten, von denen ich gehofft hatte, sie seien längst in der Versenkung verschwunden: "Mein Stern" von Ayman oder "Weinst du" von Echt – bitte, muss das denn sein? Hartgesottene "SingStar"-Veteranen werden sich den Party-Spaß auch von diesem lauen Aufguss der Reihe nicht verderben lassen, alle anderen warten lieber auf die bereits angekündigten "SingStar Anthems" und "Legends".


MAN!AC-XT 10-2006
MAN!AC
extended
GESTERN · HEUTE · MO
Feature: Cosplayer, Hong Kong – Videospiel-Kultur im Reich der Mitte
Next Level: Controller der Zukunft
Kolumne: Inside Assassin's Creed
Retro: Adventure
Retro-Anzeige: Wipeout 2097
Heft im Heft
DRESSED TO PLAY
Das bunt-verrückte Leben der Cosplayer
Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

DRESSED TO

IHR WOLLTET SCHON MAL SO COOL SEIN WIE EIN VIDEO-SPIEL-HELD, SO SEXY WIE DIE GIRLS AUS EINEM BEAT'EM-UP ODER SO UMSCHWÄRMT WIE EIN CELEBRITY? COSPLAYER MACHEN DIESEN TRAUM WAHR.

>>I Wer schon einmal Fotos von einer Anime-Convention gesehen hat, oder auch über die Games Convention oder eine Buchmesse spaziert ist, dem werden sie kaum entgangen sein: Menschen in schreiend bunten Kostümen, mit absurden Frisuren und überlebensgroßen Spielzeugwaffen. Wo sie stehen und gehen, werden sie von Fotografen belagert. Sie werfen sich in Pose, tauschen Bilder und Styling-Tipps aus oder fachsimpeln über ihre Lieblingsgames und den Bau von Riesenschwertern: Die Rede ist von Cosplayern.

Der Begriff "Cosplay" (jap. kosupure) kommt aus Japan und steht für "costume play". Gemeint ist das Verkleiden und Posieren als eine fiktive Figur – diese kann aus einem Manga (jap. Comic), Anime (Zeichentrickfilm/-serie) oder aus einem Videospiel stammen. Seit sich auch im Westen Anime-Fans auf "Cons" (Conventions) treffen und dort kostümiert herumlaufen, ja sogar Wettbewerbe veranstalten, kennt man "Cosplay" auch hier. In den USA gab es schon Anfang der 90er-Jahre eine große Fanszene für Anime, Europa hinkte noch hinterher.

Die ersten bundesweiten Cons fanden 1999 statt: der Anime-Marathon und die AnimagiC, die es heute noch gibt. Waren auf der ersten AnimagiC nur eine Hand voll Sailor Moons zu bestaunen, tummeln sich heute hunderte, wenn nicht tausende Cosplayer auf einem Event dieser Größenordnung. Das wichtigste Ereignis neben der AnimagiC (Ende Juli) ist die Connichi, die größte von Fans organisierte Convention im deutschsprachigen Raum (dieses Jahr vom 15.-17. September in Kassel). Auch auf der Leipziger und Frankfurter Buchmesse drängen sich Cosplayer zu hunderten im Comic-Bereich und führen in einem Wettbewerb kleine Sketche oder Tanznummern auf, um Anerkennung und begehrte Preise einzuheimsen. Kleinere Anime-Cons finden rund ums Jahr statt, ebenso wie reine Cosplayer-Treffen, die sich seit etwa zwei Jahren in vielen Großstädten formieren. Hier machen dann einige Dutzend Kostümierte für einen Tag die Innenstadt unsicher: Sie stürmen Comic-Läden, organisieren Foto-Shootings und tauschen Szene-Talk und Kostümtipps aus.

◀ Zuckersüß oder brandgefährlich? Prügel-Ladys wie Ling aus "Tekken" sind bei Cosplayern und Zuschauern gleichermaßen beliebt.



Schlagfertig: Seong Mi-na aus "Soul Calibur 3" und Leifang aus "Dead Or Alive".

Vierfach verlinkt: Link, Link, Link und Link aus "Four Swords Adventures".

SCHÖNE VIRTUELLE WELT

Die meiste Zeit verbringen Cosplayer aber im Cyberspace miteinander. Die größte Online-Community für Anime, Manga & Co. ist www.animexx.de. Von den 100.000 registrierten Usern haben sich schon einige tausend als Cosplayer geoutet und auf Con-Fotos verewigt – und die virtuelle Gemeinschaft wächst rasend schnell.

Japanische Videospiele, besonders RPGs wie "Final Fantasy", "Xenosaga" oder "Suikoden", haben bekanntlich ihren ganz eigenen Stil und damit auch eine eingeschworene Fangemeinde. Auch die trifft sich auf Anime-Conventions und in Internetforen, in denen sich alles um japanische Popkultur dreht. Kaum ein Titel ist bei Cosplayern so beliebt wie die "Final Fantasy"-Reihe.

ALLES HANDARBEIT!

Cosplayer betrachten es als Ehrensache, ihre Kostüme komplett selbst zu machen. Da wird genäht, gebastelt, gesägt und geklebt, was die Trickkiste hergibt. Kaum ein Cosplayer hat das Schneidern oder das Maskenbildner-Handwerk gelernt – mit jedem Kostüm übertrifft man sich selbst wieder ein Stück. Ohnehin gibt es kein Lehrbuch, das einem erklären könnte, wie man die Frisur von Son-Goku ("Dragon Ball") oder die Oberweite von Kasumi ("Dead or Alive") hinbekommt. Die Figuren und ihre Kostüme sind schließlich nicht realistisch – und sollen es auch gar nicht sein: Nur mit viel Fantasie und unkonventionellen Einfällen lassen sich schwerelose Frisuren, hautenge Anzüge, gigantische >>>

Cosplay im www

www.animexx.de – Die größte Online-Community für Anime-Fans. Hier findet Ihr fast eine Million Convention- und Cosplay-Fotos sowie einen Event-Kalender.

www.cosplay-heaven.de – Das größte deutsche Portal nur für Cosplay. Hier stellen Cosplayer ihre Kostüme ausführlich vor. Im Forum könnt Ihr Euch Rat für Eure eigenen Kreationen holen.

www.german-cosplay-homepage.de – Eine weitere deutsche Cosplayer-Community.

www.cosplay.com – Das größte internationale Cosplay-Portal. Hier stellen sich vor allem amerikanische, aber auch einige hundert deutsche Cosplayer vor. Ihr könnt Kostüme gezielt nach Serie und Charakteren suchen. Sehr umfangreich ist das Forum, u.a. mit Kostümtipps und -kritik.

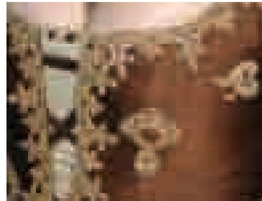
www.cosplaylab.com – Eine primär amerikanische Seite, auf der Ihr zwar nicht diskutieren, aber Kostüme suchen und anschauen könnt. Hier findet Ihr auch Links zu vielen weiteren Cosplay-Seiten aus aller Welt – also Fotos ohne Ende!

Cosplay-Trickkiste

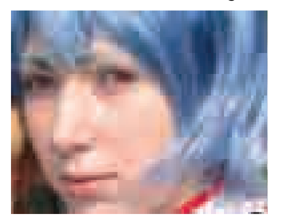
Ihr wollt Euch selbst ins Cosplay-Abenteuer stürzen, wisst aber nicht, wo Ihr anfangen sollt? Hier ein Erste-Hilfe-Kasten für Verkleidungswütige:



Idee: Ohne sie geht gar nichts! Schaut Euch Eure liebsten Games oder Comics an und überlegt, welcher Charakter Euch schon immer am besten gefallen hat. Den großen bösen Endboss mit Dämonenflügeln, Ganzkörperrüstung und sechs Riesenschwertern solltet Ihr Euch allerdings für später aufheben: Für den Anfang ist ein einfaches Kostüm am besten, bei dem Ihr schnell zu einem Ergebnis kommt!



Nähen: Gerade für männliche Cosplayer oft ein Horror, aber ohne geht es leider nicht! Nehmt einen Nähkurs bei Oma oder in der Volkshochschule... Oder besorgt Euch einfach eine Nähmaschine (ab 75 Euro) und legt los! Ein Schnittmuster kann zwar nicht schaden, aber selbst langjährige Cosplayer verzichten gerne darauf und schneidern sich ihre Kostüme 'pi mal Daumen' auf den Leib.



Perücke: Unverzichtbar für jeden, der weder eine arschlange Mähne hat, noch am Montag auf der Arbeit mit grün gefärbten Haaren aufkreuzen will. Lasst die Finger von billigen Karnevalsperücken, die gehören nach Mainz und Köln und sollen auch da bleiben! Hochwertige Perücken aus Kanekalon (japanischem Kunsthaar) gibt es schon ab ca. 25 Euro bei eBay. Für eine größere Auswahl geht zu ebay.com oder cosworx.com. Einen Styling-Guide und vieles mehr findet Ihr auf http://www.pettingzoowigs.com/wigs.html



Stoffe: eBay, eBay und nochmals eBay. Oder der freundliche Stoffladen um die Ecke. In Kaufhäusern gibt es meist ebenfalls eine große Stoff- und Kurzwarenabteilung. Schaut Euch hier mal um und holt Euch Rat und Ideen, welche Materialien sich für Euer Kostüm eignen könnten und welche gut zu verarbeiten sind. Erlaubt ist beim Cosplay alles, was gefällt und zum Charakter passt.



Waffen: Sind beim Cosplay natürlich nie echt und dürfen keine scharfen Kanten haben. Schwerter könnt Ihr aus Holz aussägen oder aus Hartschaum schnitzen – geduldig geschliffen und lackiert, machen sie einiges her. Für filigranere Modelle greift Ihr zu Draht, Papiermaché und Modelliermasse – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wer vom LARP (Live-Rollenspiel) kommt, wird sich eine individuelle Polsterwaffe bauen (lassen).



Dämonisch: Chrno und Rosette aus "Chrno Crusade" (Manga und Anime).

>>> Schwerter und verschnörkelte Rüstungen nachbauen – in 3D und Farbe. Dabei heißt es für die Cosplayer, sich immer wieder neuen Herausforderungen zu stellen und dabei auch mal eine neue Seite an sich zu entdecken.

Darin besteht der Reiz am Cosplay: Für ein paar Stunden oder ein Wochenende in eine fremde Haut zu schlüpfen, sich einmal wie die eigene Lieblingsfigur zu fühlen – und am nächsten Tag wieder ganz anders auszusehen. Die wenigsten Cosplayer beschränken sich auf ein Kostüm oder eine Figur. Heute ein zuckersüßes Manga-Mädel, morgen die schlagfertige Dame aus einem Prügelspiel – der stete Wechsel und das Ausprobieren verschiedener Rollen gehören zum Cosplay dazu. Wer seit Jahren dabei ist, hat mitunter 20 oder 30 Kostüme im Schrank.

WER BIN ICH?

Cosplayer wollen verblüffen – nicht nur die Con-Besucher, sondern auch sich selbst. Mädchen im Teenie-Alter und um die 20 sind beim Cosplay gegenüber Jungs und Oldies in der Überzahl. Sicher kein Zufall, dass man den Mädels nachsagt, sich gerne zurechtzumachen, zu verkleiden und sexy zur Schau zu stellen. Ganzkörper-Kostüme und Latexmasken, wie man sie etwa von "Star Trek"- und "Star Wars"-Fans kennt, sind im Cosplay eine Seltenheit – meist sieht man von den Menschen, die im Kostüm stecken, mehr Haut und Figur als im Alltag. Cosplay ist auch kein Rollenspiel: Auf der Bühne beim Kostümwettbewerb oder für Fotos wird zwar schon mal der Charakter nachgeahmt, den man darstellt. Wenn Cosplayer über die Convention flanieren, sich mit anderen Fans unterhalten oder herumalbern, sind sie aber (fast) ganz sie selbst.

ZU DEN STERNEN

Manga, Anime und japanische Videospiele haben in den letzten Jahren enorm an Popularität zugelegt. Für die Jüngsten sind sie inzwischen so alltägliche Begleiter wie "Asterix" und die "Sesamstraße" es für ihre Eltern waren. So finden sich auch immer mehr Jugendliche auf Anime-Conventions ein, und gerade das Cosplay übt auf junge Mädchen eine große Faszination aus. Man muss längst kein Die-Hard-Fan mehr sein, um öffentlich im "Sailor Moon"-Kostüm herumzuspazieren! Bleibt abzuwarten, wie viele Cosplay-Neulinge ernsthaft dabei bleiben – und für wen es nur eine kurze Suche nach 15 Minuten Ruhm bleibt.

Noch jedenfalls bereichern die vielen neuen Gesichter und Ideen jede Con – und wenn man einen Blick in die USA wirft, wird klar, was sich die Cosplayer und Anime-Fans hier zu Lande noch alles abschauen können. Dort ist die Szene bereits so groß, dass etwa die AnimeExpo in Anaheim, Kalifornien, über 40.000 Besucher vorweisen kann. Langjährige Cosplayer produzieren so perfekte und aufwändige Kostüme, dass jedem Betrachter die Kinnlade herunterklappt. Sie werden als Ehrengäste auf Cons angekündigt, und wahre Kostümkünstler verdienen sogar Geld mit ihrem Hobby, das längst mehr ist: Anders als in Deutschland kann man dort bereits vom Anfertigen maßgeschneiderter Kostüme und Perücken, speziell für Cosplayer, leben.

Auf der anderen Seite schätzen langjährige Fans bei uns gerade, dass hier noch jeder selbst an seinem Kostüm werkelt, auch wenn es nie perfekt sein kann – und sie vermissen die familiäre Atmosphäre einer eingeschworenen Fangemeinde, die langsam in den Mainstream übergeht und völlig 'normal' zu werden droht. Und mal ganz ehrlich: Wer möchte schon normal sein, wenn er Cloud, Link oder Prinzessin Peach sein kann? *kh* <<<



▲ Cosplay-Bunnies: Meroko aus "Fullmoon wo sagashite" (Manga) und Super Chibi Moon aus "Sailor Moon" (Manga und Anime).

▲ Entdeckt seine weibliche Seite: Vincent Valentine aus "Final Fantasy 7 – Dirge of Cerberus".

◀ Vorfreude: die noch namenlose Schönheit aus "Final Fantasy 8", von dem bisher nur ein Trailer zu sehen war.

"COSPLAYER HABEN DIE BESTEN KOSTÜME"

MAN!AC sprach mit Ruben Koprivica (alias Rubeus Eden) über sein Cosplay-Filmprojekt "Final Fantasy Real"

Wie bist Du auf die Idee gekommen, einen Film zu "Final Fantasy" zu machen?

Ich bin "Final Fantasy"-Fan und Hobbyfilmemacher, und da es noch keine Realfilmumsetzung gibt, liegt es auf der Hand, einen eigenen Film zu machen – und zwar möglichst so, wie man ihn als Fan gerne sehen würde und machen kann.

Wie entstand die Handlung des Films – geplant oder ganz spontan?

Natürlich habe ich ein Kernskript verfasst, aber bei einem Fan-film-Projekt dieser Größe und Art lässt sich nicht alles immer so durchführen wie man es gerne hätte. Zudem lasse ich auch mal neue Ideen einfließen und versuche ständig, die Story zu verfeinern und an ihr zu feilen. Grob gesagt geht es darum, dass der zwielichtige Shin-Ra-Konzern aus "Final Fantasy 7" durch ein magisches verbanntes Buch in der Lage ist, fremde Welten zu bereisen, nämlich die Welten von "Final Fantasy 8" bis "10". Dort entzieht er die Lebensenergie, was die Charaktere der verschiedenen Spiele auf den Plan ruft und für alle nicht konsequenzenlos bleibt...

Im Gegensatz zum Videospiel ist ein Film nicht interaktiv, das heißt, die Zuschauer erleben die Geschichte passiv und können nicht selber eingreifen oder all die Dinge machen, die sie vom Spiel gewohnt sind. Wie hast Du dieses Problem bei "Final Fantasy Real" gelöst?

Abgesehen davon, dass es später auf der DVD tatsächlich einige wenige interaktive Möglichkeiten geben soll, lässt sich der Film so anschauen, als ob man eines der Spiele zockt, mit allem was dazu gehört. Also unterschiedliche Modi wie Weltkarte, Dialog, Zufallskampf, Cut Scene etc. Es gibt etliche Szenen, die original Spielszenen nachempfunden oder von ihnen inspiriert sind, wie z.B. das "Final Fantasy 7"-Opening, die Stripszene von Rikku oder die Dollet-Mission aus "Final Fantasy 8". Und wenn Rude und Reno ein Lösungsbuch hervorholen, weil sie am nächsten Bossgegner nicht vorbeikommen, dann wird das den meisten Zuschauern ein Grinsen ins Gesicht zaubern.

Wie viele Menschen haben bei dem Film mitgewirkt, und wie hast Du sie rekrutiert? Sind das alles Cosplayer?

Insgesamt haben etwa 70 Leute in mehr oder weniger wichtigen Rollen mitgewirkt. Bei der Nachbearbeitung helfen mir davon aber nur die Special-Effects-Männer. Die Darsteller sind alles Cosplayer, ja. Ich selbst bin ja auch einer.

Warum wolltest Du den Film mit Cosplayern drehen und nicht mit richtigen Schauspielern?

Weil Cosplayer die besten Kostüme haben, und weil ich in der Szene selbst kein unbeschriebenes Blatt bin, lässt es sich logistisch auch verwirklichen. Zudem ist das Projekt ein Act in der Con-Szene. Das komplette Werk wird wohl erst 2008 vorliegen. Zwischendurch wird aber immer mal das ein oder andere Video auf Conventions gezeigt.

Anm.d.Red.: Die letzte Vorführung von "Final Fantasy Real" war auf der AnimagiC 2006 in Bonn. Weitere Termine, Informationen, Bilder und Videos findet Ihr auf www.finalfantasyreal.de

HONG KONG

Videospielkultur im Reich der Mitte

RAUBKOPIEN, KLONE UND STRASSENMÄRKTE – WAS LOCKT SONY UND MICROSOFT IN DIE FERNOSTMETROPOLE, WARUM BLEIBT NINTENDO FERN? IST HONG KONG NOCH IMMER DAS MEKKA DER RAUBKOPIERERSZENE?

▲ Mein Pixelgaul gewinnt! Virtuelle Pferderennen stehen bei den Hong Konger Zockern hoch im Kurs.

>>I Japan stellt ohne Zweifel die einflussreichste Nation der Videospiel-Neuzeit dar, im asiatischen Raum versteckt sich jedoch noch eine andere Videospielmacht – Hong Kong. Auch nach der Übergabe an China im Jahr 1997 profitiert der Spielemarkt vom Sonderstatus, den die ehemalige britische Kronkolonie genießt: Sie wurde nicht einfach als Stadt in das Land eingebettet, sondern zu einer Sonderverwaltungszone erklärt. Das macht das von Deng Xiaoping entwickelte 'Ein Land, zwei Systeme'-Prinzip möglich: Bis zum Jahre 2047 wird Hong Kong weiterhin Pressefreiheit, Demokratie und Eigenständigkeit in der Marktwirtschaft genießen. Die englische Vergangenheit Hong Kongs hat Ende der 80er einen großzügigen Spielraum für die damaligen Videospiele gelassen. An den Arcade-Automaten versammelten sich neben Engländern auch neugierige Festlandchinesen, für die sich ein unbekanntes Tor in die Welt der elektronischen Unterhaltung auftat.

Produktpiraterie war schon zu dieser Zeit angesagt: Hauptsächlich Chinesen waren es, die anfingen, Cartridges herzustellen und mit Raubkopien von damaligen Hits zu beschreiben. Als die ersten Konsolen wie das Famicom (NES) oder der Game Boy ihren Weg über Europa nach Hong Kong fanden, wurden Cartridges en masse produziert, um die Einheimischen günstig mit neuer Software zu versorgen. Mit der Zeit perfektionierte sich dieses illegale Handwerk und Kassetten mit bis zu mehreren hundert Spielen fanden den Weg in den Straßenverkauf. Anfang der 90er gab eine Vereinfachung der Software-Piraterie weiteren Aufschwung. Firmen wie Bung Enterprises Ltd. spezialisierten sich auf so genannte 'Backup-Stationen' für Cartridge-Heimsysteme, die das Überspielen von Daten der Originalspiele auf eine Diskette ermöglichten. Dadurch konnten im handelsüblichen Format auch im Freundeskreis Spiele ausgetauscht werden – wie es damals bei C64 und Amiga üblich war.

Erstaunlich spät fanden die ersten Hong-Kong-Cartridges und Backup-Systeme ihren Weg nach Europa und Amerika. Der offizielle Verkauf als Kopierstation war nicht gerne gesehen; deswegen bot nur eine Hand voll Einzelhändler die Ware an – und hatte anschließend mit rechtlichen Konsequenzen zu kämpfen. Den direkten Import aus Hong Kong ermöglichten kleine Annoncen in ausländischen Spielemagazinen. Wurden am Anfang Bestellungen noch per Briefpost gesendet, übernahm Ende der 90er das Internet diese Rolle.

Aus Böse wird Gut

Das Bild von Hong Kong änderte sich Ende des 20. Jahrhunderts: Einige Groß- und Einzelhändler – darunter auch frühere Verkäufer von Grauzonen-Waren – haben sich als seriöse Quelle für den Export von japanischer Neuware erwiesen. Die Nachfrage an Titeln mit dem 'NTSC J'-Logo kletterte im Westen in ungeahnte Höhen. Fachzeitschriften sowie das Internet klärten über PAL-Balken, Release-Verspätungen oder fehlende Goodies auf. Hong Kong etablierte sich zum Geheimtipp für Videospiel-Liebhaber. Im Jahr 2002 erschütterte der letzte Skandal die Metropole in Südostasien: Der bekannte Online-Händler Lik-Sang



▲ Klone und Plagiate bekannter Konsolen finden sich in den obskursten Formen bei den Gebrauchthändlern.

▲ Vollgepackt: In den zahlreichen Zockerläden finden Hong Kongs Videospieler Neu- und Gebrauchtware.

▲ Praktisch: Auf dem pompösen Sony-Bandai-Playground können interessierte Kunden viele Produkte in witziger Umgebung antesten.

▲ 'Praktisch': Oftmals finden sich gleich neben den Spieleläden eigene Shops, in denen fast ausschließlich DVD- und CD-Rohlinge verkauft werden.

wurde systematisch von Nintendo, Microsoft und Sony verklagt, da er noch Mod-Chips für Xbox und PS2 sowie Kopierstationen für den GBA im Sortiment hatte. Diese Schritte demonstrierten erstmals den Zusammenhalt der Big Player gegen Piraterie im Videospiel-Business und fachten weltweit die Diskussionen zum Thema Importstop und Mod-Chips an. Bis heute verfolgt Sony eine streng konservative Einstellung zu Importware und versuchte zeitweilig sogar, Käufer von Import-Titeln zu kriminalisieren. In Hong Kong lagert also immer noch Zündstoff für die Videospielwelt. Seine Geschichte ist geprägt von zwei verschiedenen Kulturen und Wirtschaftssystemen, der Erfindungsnot seiner Einwohner sowie dem Ausnutzen der lokalen Vorteile.



Vor Ort

Verschiedenste Extreme finden sich in Hong Kong nicht nur in der Videospielwelt: Auf dem Weg ins Stadtzentrum sind sowohl Abstecher zur größten Buddha-Statue der Welt als auch nach Disneyland möglich. Nähert sich der Hong-Kong-Reisende aber Kowloon, dessen Stadtteil Mong Kok mit über 100.000 Einwohnern pro Quadratkilometer das dichtbesiedeldste Gebiet der Erde darstellt, taucht er in die Welt der elektronischen Unterhaltung ein. Werbung für die Xbox 360 ist allgegenwärtig, im Sekundentakt bekommt selbst der nicht interessierte Besucher Werbezettel in die Hand gedrückt. Auch in den großen Spieleabteilungen der Elektronikmärkte mitsamt ihren teuren HDTV-Displays rührt Microsoft kräftig die Werbetrommel. Doch obwohl Big M alles versucht, scheitern die Amerikaner an der Monopol-ähnlichen Stellung der PS2. Werbung für seine Produkte muss Sony hier schon lange nicht mehr machen. Viel mehr Wert wird auf die Versorgung der Kundschaft gelegt: Dafür erhielten 40 kleinere Läden das offizielle 'SCEH PartnerShop'-Siegel.

Im Handheldbereich herrscht verkehrte Welt: Obwohl Hong Kong stark vom japanischen Lebensstil beeinflusst ist, behauptet sich hier die PSP – ganz anders als in Japan – weit vor dem DS. Von großen Werbekampagnen für das neue 'Lite'-Modell ist nichts zu sehen – schließlich unterhält Nintendo keine Niederlassung in Hong Kong. So ist das Sony-Handheld das begehrteste Lifestyle-Gadget auf den Straßen oder in den Geschäften. Fast schon furchteinflößend überwachen überlebensgroße lokale Filmstars mit PSP in Händen auf Werbetafeln den täglichen Betrieb der Hong Konger U-Bahn. *sc*

Hong Kong in Videospielen

Videospiele sind in der ehemaligen Kronkolonie allgegenwärtig, doch wie sieht es mit Titeln aus, die selbst im virtuellen Hong Kong spielen? Tatsächlich gibt es auch in dieser Hinsicht weit interessantere Vertreter als "Hong Kong Mahjong". Während Euch Sony in seinem Vorzeigeraser "Gran Turismo 4" lediglich hinterm Steuer einer PS-Schleuder die asiatische Metropole erkunden lässt, dürft Ihr in anderen Spielne viel tiefer in die dichte Atmosphäre der pulsierenden Stadt eintauchen. Hier ein kleiner Überblick:

Heart of China



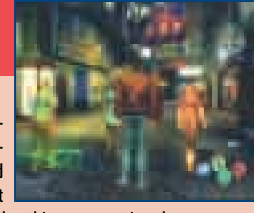
1991 erhielt Hong Kong die erste Nebenrolle in Dynamix' "Heart of China", das für Amiga und PC erschien. Die Story spielt in den 30er-Jahren und vereint die Suche nach der großen Liebe mit waghalsigen Rettungsaktionen und der Jagd aufs große Geld. Eure Reise führt unter anderem in die Megacity Hong Kong. Die gemalte und eingescannte VGA-Grafik protzt mit Detailverliebtheit und reiht sich nahtlos in die Grafikprachten der Adventure-Ära ein. Zwischen all den anderen 'großen' Sierra- und LucasArts-Meisterwerken fand "Heart of China" aber wenig Beachtung.

Wan Chai Connection



Mit der Veröffentlichung von Segas Saturn am 22. November 1994 in Japan kam am selben Tag "Wan Chai Connection" in die Läden. Wan Chai bezeichnet eine Region westlich des Wan Chai District, der sich im Norden von Hong Kong Island befindet. Im Spiel übernehmt Ihr die Rolle eines Polizei-Detektivs, versucht einen Mord aufzuklären und ganz nebenbei das Herz einer Mitstreiterin zu erobern. Das Spiel ist komplett in Videosequenzen gehalten und wurde am Originalschauplatz gedreht. Dem westlichen Spieler blieb es versagt: Weder eine amerikanische noch eine europäische Fassung wurden veröffentlicht.

Shenmue 2



"Shenmue 2" ist das beste Beispiel für ein interaktives Hong-Kong-Erlebnis. Nach dem Mord an seinem Vater in Teil 1 verfolgt der Japaner Ryo Hazuki die Spur des Chinesen Lan Di nach Hong Kong. Hier durchstreift Ryo unter anderem die Stadtteile Aberdeen, Wan Chai und Kowloon, verdient sich durch Gelegenheits-Jobs Geld, lernt chinesische Kampfkunst und schließt Freundschaft mit Einheimischen. Dank der originalgetreuen Nachbildung der Lokalitäten wird der Spieler förmlich in die Welt von "Shenmue 2" hineingezogen. Neben der grafischen und spielerischen Qualität, trägt die emotionale Story zusätzlich zu einem außergewöhnlichen Spielerlebnis bei.

▲ Einer der vielen SCEH-Partnershops im Herzen der asiatischen Metropole.

▲ Auch in Hong Kong ist Konamis Fußballsim "Pro Evolution Soccer" das Maß der Dinge. Auf dem Sony-Bandai-Playground kann der Titel angetestet werden.

▲ Gut besucht: In den neongefluteten Arcade-Hallen hauen Hong Kongs Geschäftsleute die sauer verdiente Kohle auf den Kopf.

Es muss nicht immer Japan sein. Auch in Hong Kong findet sich eine eigenständige Videospiel-Kultur. Eine der ausgeprägtesten Eigenheiten sind Online-Händler, die auch europäische Zocker mit den neusten Perlen aus Fernost versorgen. Zusätzlich haben die Hardwarehersteller die Wichtigkeit des Standortes erkannt und Niederlassungen in der Weltstadt eröffnet. Wir haben mit Vertretern dieser Marktsegmente gesprochen und deren Meinungen über Hong Kong als Videospiel-Metropole eingefangen.

▲ Tom Wiesinger lebt seit fünf Jahren in Hong Kong und arbeitet für den renommierten Online-Videospiel-Händler Play-Asia.

"Mittagessen kann man auch für 1 Euro 50 haben."

Tom Wiesinger von Play-Asia im MAN!AC-Gespräch

Play-Asia ist als renommierter Online-Einzelhändler für Videospiele, aber auch Video-DVDs und Soundtracks bekannt. Wie bist Du selbst zu deiner Position gekommen und was hat Dich an dieser Branche gereizt?

Danke für die Blumen. Ich bin im Sommer 2001 nach Hong Kong gekommen – ich hatte das Glück, zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein. Was uns gereizt hat, war einfach, einen Händler für Videospiele zu schaffen, der möglichst viele Artikel in diesem Bereich anbietet. Zu der Zeit als wir Play-Asia.com gründeten (und eigentlich bis heute) gab's niemanden der versuchte, ein solch komplettes Angebot zu haben.

Wieso habt Ihr Hong Kong und beispielsweise keine japanische Großstadt als Firmensitz gewählt? Einige neue Online-Händler siedeln sich derzeit auch in Seoul an.

Hong Kong ist deshalb ideal, da es den einfachen Bezug von Videospielen aus allen Regionen bietet und weil es logistisch sehr gut ausgestattet ist. Hong Kong ist der optimale Umschlagplatz für Waren aller Art. Das mag sich in ferner Zukunft ändern, aber mittelfristig sehen wir hier keine Gefahr.

Laut einer Studie der Unternehmensberatung Mercer Human Resource Consulting ist Hong Kong die viertteuerste Stadt der Welt, nach Tokio und noch vor London...

Diese Statistiken spiegeln immer nur gewisse Bereiche wider. Man kann in Hong Kong deutlich billiger leben als in Deutschland, aber auch deutlich teurer. Das Problem bei solchen Studien ist oft, dass sie von Voraussetzungen ausgehen, die man nicht unbedingt erfüllen muss. Auf Hong Kong Island zu wohnen, jeden Tag westlich Essen zu gehen und ein Auto zu besitzen, ist Luxus; man kommt aber auch mit viel weniger aus – Mittagessen kann man auch für 1 Euro 50 (Reis mit Huhn vom Straßenhändler) haben.

Zum Thema Bootlegs und Raubkopien – wie siehst du die aktuelle Lage?

Hier hat sich in den letzten Jahren viel getan; allerdings ist in Hong Kong einem Problems diesen Ausmaßes – früher quasi Quelle und Verteiler – nicht so einfach Herr zu werden. Es gibt immer noch Kopien zu kaufen, ich würde aber nicht sagen, dass die Piraterie-Rate die anderer Länder übertrifft.

Sony Computer Entertainment macht seit einigen Jahren Händlern von Importware die Hölle heiß und kriminalisierte Käufer und Verkäufer gleichermaßen. Ist durch die örtliche Niederlassung von Sony davon etwas zu spüren?

Wir merken davon sehr wenig, leider kann ich die Frage aber nicht völlig verneinen. Prinzipiell setzen wir in solchen Fällen auf Dialog statt Konfrontation. Dies ist leider nicht immer im Sinne der Kunden – aber sollen wir mit jemandem Streit anfangen, dessen Produkte wir verkaufen?



▲ Gebrauchtware en masse: Spiele und Konsolen gibt's wie Sand am Meer.



"Illegale Downloads sind an der Tagesordnung."

Wir sprachen mit James Hong, Senior Manager des Promotion Department von Sony Computer Entertainment Hong Kong

▲ Hat trotz anhaltender Produktpiraterie gut lachen: James Hong von Sony Computer Entertainment Hong Kong freut sich über die guten PSP-Verkäufe.

Wieso entschied sich Sony Japan eine Niederlassung in Hong Kong zu eröffnen?
Sony Computer Entertainment Hong Kong wurde am 8. Dezember 1997 als erste Übersee-Niederlassung in Asien gegründet; das Ziel: die weitere Erschließung der asiatischen Märkte. Zudem arbeiten wir mit der lokalen Regierung gegen illegale Raubkopierer zusammen.

Haben Sie eine Erklärung, warum die PSP hier derartigen Erfolg genießt, während sich in Japan der DS besser verkauft?
Hong Konger lieben angesagte, modische Produkte. Ein aktuelles Gutachten besagt, dass jeder Bewohner Hong Kongs im Jahr 2005 umgerechnet über 900 Euro für Computerprodukte ausgab. Der stylische Look und die Multimedia-Funktionen der PSP sind für junge Hong Konger einfach am interessantesten. Apple Daily, eine der bekanntesten Zeitungen in Hong Kong, hat die PSP im Januar als neuen Lifestyle beschrieben.

Wie sieht es mit illegalen Kopien aus, beeinflussen sie die Geschäfte nachhaltig?
Unsere monatlichen Statistiken zeigen, dass wir hier zwei bis drei mal mehr PSP- als PS2-Software verkaufen. Wegen der andauernden PS2-Piraterie ist das Verhältnis von Software zu Hardware bei weniger als 1:1. Bootlegs und illegale Downloads sind also an der Tagesordnung.



▲ Zieren den Sony-Bandai-Playground: riesige Gundam-Statuen.

Kuriositäten aus Hong Kong

Stöbert Ihr bei den zahlreichen Gebrauchthändlern und Trödelläden, werdet Ihr auf etliche Produkte stoßen, die Ihr beim heimischen Fachhändler garantiert nicht ergattert: Skurrile Konsolen, Plagiate von PSone & Co. und nicht zuletzt Unmengen an Fälschungen von Originalspielen finden sich auf den Wühltischen Hong Kongs.

Treamcast

Der Stadtteil Sham Shui Po im mittleren Norden ist von Trödelmärkten übersät und bringt so manches Kleinod ans Tageslicht. Wie im Jahre 2003, als auf einmal ein so genannter 'Treamcast' in einer Tragetasche aufgefunden wurde. Das Zeichen – dem Dreamcast- und GamePark-Logo ähnelnd – lässt vermuten, was sich darin verbirgt. Zum Vorschein kommt der Umbau eines US-Dreamcast, der kleiner und eckiger ist, aber mit einem LCD-Display ausgestattet wurde. Hinzu kommt ein Stromanschluss für den Zigarettenanzünder im Auto sowie zwei Controller, die denen des Sega Saturn nachempfunden sind. Auch normale Controller können verwendet werden, Akkubetrieb ist jedoch leider nicht möglich. Das Joypad stellt aufgrund seines akkuraten 8-Wege-Analogkreuzes den Traum aller 2D- und Shoot'em-Up-Fans dar, die Qualität des LCD-Displays konnte jedoch nicht überzeugen. Aus Platzgründen wurde auf ein internes Modem verzichtet, der Anschluss eines externen Exemplars ist jedoch möglich. Im Jahr des Erscheinens versuchten zahlreiche Fans, Sega Japan vom Bau eines ähnlichen Modells zu überzeugen – ohne Erfolg.

▲ Kuriosum Treamcast: Die dank LCD-Bildschirm zur Mobilkonsole umgebaute Sega-Maschine kommt sogar mit passender Tragetasche daher.

Doctor V64

Eines der letzten Produkte der prestigeträchtigen Firma Bung Enterprises Ltd. war der Doctor V64. Dabei handelt es sich um eine Kopierstation für das Nintendo 64 – wie sie schon die Jahre zuvor auch für Konsolen wie SNES oder NeoGeo veröffentlicht wurden. Neben VideoCD-Support konnten mittels eines Original-Moduls fast alle N64-Titel als ROMs von CD-Rs gestartet werden. 1996 auf dem Hong Konger Markt, eroberte der Doctor V64 bald das Ausland. Die Bestellungen aus Nordamerika und Europa übertrafen die Erwartungen – wegen des Booms wurde der Verkauf in den USA verboten. Doch nicht nur Raubkopierer hatten ihre Freude an diesem Gerät, sondern auch einige offizielle Third-Party-Entwickler. Verglichen mit dem PC64-Development-Kit von Nintendo war der Doctor V64 erstaunlich günstig, auch wenn die Entwicklungs-Software dazu selbst geschrieben werden musste. Für viele blieb der Doctor V64 dennoch in unerreichbarer Ferne, kratzte er mit den Importgebüren doch fast am vierstelligen D-Mark-Bereich. Gegen Ende des Jahrtausends brach eine Welle von Klagen seitens Nintendo auf die kleine Firma herein, welche sie schlussendlich zur Aufgabe zwang. Übrig bleibt eines der begehrtesten Hardware-Goodies für das Nintendo 64.

▲ Zu heiß für Nintendo: Der Doctor V64 war dem japanischen Riesen ein Dorn im Auge.

GBA-Bootleg-Cartridges

Kopien für Nintendo-Konsolen und -Handhelds sind fast so alt wie die Hardware selbst. Angefangen mit Game-Boy-Cartridges, die einige hundert Titel versprachen, bis hin zu heutigen Nintendo-DS-Spielen, die dennoch über GBA-Module geladen werden. Wo heutzutage über hundert Spiele die Käufer locken, waren es zu den Anfangszeiten oftmals nur einige wenige. Die Kassetten gaben nicht genug Speicher her, weswegen einige Titel einfach mehrere Male unter verschiedenen Namen aufgeführt wurden. Ebenso überraschend ist das angebliche Spieleangebot auf der Verpackung: Dort nisten sich schon mal Gamecube- oder PC-Titel ein, die natürlich nicht darauf zu finden sind. Erstaunlich auch Fanproduktionen wie beispielsweise "Afro Mario Bros.", das die Charaktere des klassischen "Mario Bros." mit Afro-Frisuren zeigt, oder "Somari", bei dem man plötzlich Sonic durch ein Mario-Spiel steuert. Die heutigen GBA-Cartridges bieten trotz Titeln wie '110 in 1' in Wirklichkeit nur einen echten GBA-Titel sowie mehrere alte Game-Boy-ROMs. Diese werden über – frei im Internet verfügbare – Emulatoren geladen.

NEXT LEVEL

Eingabe intuitiv

Wii | Playstation 3 | Xbox 360



▲ Die Zukunft? Buttons auf einem intuitiven Controller zeigen die aktuelle Spielfunktion mittels OLEDs an.

Fachbegriffe einfach erklärt

Diesmal: "OLED"



Die 'Organic Light Emitting Diode' besitzt eine ähnliche Funktionsweise wie eine normale LED: Setzt man die hauchdünne Halbleiterschicht unter Strom, leuchtet diese – je nach Stromstärke in einer anderen Farbe. Die Vorteile von OLEDs zu herkömmlichen LCDs (Flüssigkristalldisplays, wie bei DS und PSP) sind günstigere Herstellungskosten und niedrigerer Energieaufwand. Ein Nachteil ist die geringe Lebensdauer von einem Hundertstel einer LCD.

Welcher Fachbegriff soll nächstes Mal erklärt werden?
Schreibt einfach eine E-Mail an:
leserpost@maniac.de

Next-Level-Themen im Überblick:

>>I Wii ist erst der Anfang: Sollte sich Nintendos progressives Konsolen-Konzept bewähren, stehen klassische Controller-Schemata vor dem Aus. Stattdessen werden andere Hersteller auf neuartige Steuerungsmethoden setzen wollen. Das Ziel: auch Nichtspieler vors Pad zu locken. Doch dazu muss das Eingabegerät simpel, intuitiv und selbstklärend daherkommen. MAN!AC zeigt einen Einblick auf fiktive Controller-Alternativen.

Spielesteuerungen sollten so einfach zugänglich sein wie ein Alltagsgegenstand. Diesen Ansatz verwirklicht Wii bereits in Form einer Fernbedienung – jeder kann damit umgehen und natürliche Bewegungen vollführen, die im Spiel umgesetzt werden. Eine weitere Möglichkeit wäre beispielsweise das eigene Handy als Pad. Allerdings taugt ein Mobiltelefon nur schwerlich zum Zocken, wie aktuelle Handyspiele bereits beweisen.

Eine Frage der Ergonomie

Doch mit was spielt es sich am simpelsten? Wie wäre es mit einer handflächengroßen Kugel bzw. einem Ellipsoid mit eingelassenen Buttons und Bewegungserkennung – ähnlich einem Pokémon-Ball? Ein komplett neuer Ansatz verbirgt sich bereits bei einem Nintendo-Produkt – dem DS. Ein Touchscreen eignet sich also als Controller ohne Buttons (siehe Next Level, Ausgabe 05/05). Doch es muss nicht bei nur einem Bildschirm bleiben: Das russische Designer-Büro Lebedev kündigte bereits eine PC-Tastatur an, deren Tasten aus einzelnen farbigen Displays (OLEDs, siehe Kasten links) besteht. Die Beschränkung auf bestimmte Tastenanordnungen wird aufgehoben– Kyrillisch kann ebenso angezeigt werden wie Großbuchstaben bei gedrückter Shift-Taste. Interessant wird es bei Anwendungen, die direkt ihre Funktion auf der Taste anzeigen. Genau dieses Konzept eignet sich ideal für einen Display-bestückten Controller. Die Anzeige auf den Buttons ändert sich je nach Spielsituation und zeigt die momentane Funktion an: Karte, Schlag-Combo, Gaspedal oder Schwert könnten sogar animiert gezeigt werden. Ein Blick ins Handbuch erübrigt sich. Der Spieler benötigt kaum Einarbeitung und kommt sofort ins Spiel rein. Neue Ansätze sind also da – und der mit Bewegungssensoren ausgestattete PS3-Controller beweist, dass auch der Konsolen-Marktführer weg vom klassischen Konzept will. Her mit der Innovation! *ts* I<<



▲ Überholt: Überladene Eingabegeräte (hier der gigantische "Steel Battalion"-Controller für die Xbox) genießen Kultstatus, schrecken aber Nichtspieler ab.

TECH-TICKER >> +++ Alte Spielstände auf PS3: Um Savegames von PSone und PS2 auf die dritte Playstation-Generation zu übertragen, ist ein separat erhältlicher Adapter nötig. Dieser kopiert die Daten auf die PS3-Festplatte. +++ PS4 ohne Laufwerk: Sony-Studio-Boss Phil Harrison meinte gegenüber dem Wired-Magazine, dass es ihn verwundern würde, wenn die Playstation 4 noch ein physisches Laufwerk besitzen würde. +++ Wii am 9.11.? Electronic Arts gaben kurzzeitig auf ihrer Webseite den Releasetermin für "Need for Speed: Carbon" für Wii mit dem 9. November an – dies lässt Rückschlüsse auf einen Wii-Start am selben Tag zu. +++ HD-DVD in Aktion: Nach der E3-Vorstellung zeigte Microsoft das HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360 in Aktion. Dabei wurden mehrere HD-Filme und die Navigation gezeigt. Preis und Starttermin wurden allerdings immer noch nicht genannt.



Inside Assassin's Creed

KOLUMNE

Jade Raymond...

...ist seit acht Jahren in der Spielebranche. Sie arbeitete bei Electronic Arts, Sony Online und IBM als Produzentin, Designerin und Programmiererin. Wenn ihr Job als Producer für Ubisoft Montreals Next-Gen-Titel "Assassin's Creed" es zulässt, zockt sie privat jedes Spiel, das mit Zombies oder Affen zu tun hat.

>>I Ubisofts Stealth-Action "Assassins's Creed" ist derzeit eines der heißesten NextGen-Eisen im Feuer. Bis zur heiß ersehnten Veröffentlichung klärt Euch Produzentin Jade Raymond von nun an jeden Monat über den Entwicklungsstand auf, verrät unbekannte Details oder plaudert aus dem Nähkästchen.

Das Abenteuer "Assassin's Creed" begann für mich vor zirka zwei Jahren. Der Rummel um die NextGen-Konsolen kam gerade ins Rollen und ich wollte mittenrein. Auf der Suche nach meinem Traumprojekt besuchte ich sechs verschiedene Studios in fünf Städten zwischen Los Angeles und London. Zu dieser Zeit war ich bereits seit etwa sieben Jahren in der Spieleindustrie, ich fühlte mich bereit für eine große Aufgabe. Die Gelegenheit, an einem Must-Have-Titel zum Launch einer neuen Konsole zu arbeiten, bekommt man nicht alle Tage. Ich wollte ein Projekt und Team finden, dessen Ambitionen mit meinen konform gingen – und so betrat ich die Studios von Ubisoft Montreal.

Als ich zum Bewerbungsgespräch mit Yannis Mallat (Präsident von Ubisoft Montreal) und Patrice Desilets kam, hatte ich das untrügbare Gefühl, die beiden bereits von irgendwoher zu kennen. Zunächst schrieb ich diese urplötzliche 'Verbindung' der Tatsache zu, dass ich mich in meiner Heimatstadt befand und mit Leuten mit einem ähnlichen europäisch-nordamerikanischen Hintergrund sprach. Im Verlauf des Gesprächs spürte ich jedoch, dass da mehr war. So gern ich auch von mir sagen würde, dass ich alle meine Entscheidungen mit berechnendem Kalkül treffe, ist die Realität doch, dass vieles aus dem Bauch heraus geschieht. Und der verriet mir in genau diesem Moment im Studio von Ubisoft Montreal, dass ich die Gelegenheit hatte, an der Erschaffung einer einzigartigen Sache mitzuwirken.

▲ Euer Altair Ego hat in "Assassin's Creed" mit der virtuellen Bevölkerung zu kämpfen – Drängeln und Schubsen sind an der Tagesordnung.

Nun spulen wir die Zeit 22 Monate vor – Patrice, Yannis und der Rest des Teams sind mittlerweile wie alte Freunde für mich. Die Mannschaft hat sich von den zehn Leuten – zu der Zeit, als ich Teil des "Assassin's Creed"-Projektes wurde – auf 140 erweitert, die wir angeheuert haben, um das Action-Genre neu zu definieren.

Die diesjährige E3 war unbeschreiblich für uns. Journalisten und Spieler gleichermaßen scheinen unsere Arbeit zu würdigen, die wir in die Entwicklung eines neuen Spielerlebnisses stecken – der Schlüssel dazu im Spiel ist uneingeschränkte Bewegungsfreiheit sowie Interaktion mit der Menge. Jetzt müssen wir nur unser Versprechen halten und sicherstellen, dass der Fokus bis zum Ende auf höchste Qualität und Innovation gleichermaßen gerichtet ist.

Falls es ein Geheimnis in der Spieleentwicklung gibt, das ich preisgeben möchte, dann ist es die Tatsache, dass ein funktionierendes Team der Schlüssel zum Erfolg ist. Es mag zwar Einzelpersonen geben, die die Titel Creative Director, Art Director oder Producer tragen – in der Realität spiegelt das Spiel aber die Leidenschaft und die Ideen eines jedes einzelnen Teammitgliedes wider. Wenn es uns mit "Assassin's Creed" gelingt, eine neue Spielerfahrung zu liefern (und das ist unser Ziel), dann, weil wir einen Weg gefunden haben, dass jeder ein Mitspracherecht im Entwicklungsprozess hat. Man nehme die Grundpfeiler des "Prince of Persia"-Teams, füge talentierte Köpfe aus der ganzen Welt hinzu und gebe ihnen die nötige Unterstützung und die Mittel zur Selbstverwirklichung. Dann kommen dabei nicht nur interessante Happy-Hour-Gespräche heraus, sondern auch ein richtig geniales Spiel. I<<





▲ Heute ist der schönste Tag in König Arthurs Leben, die Liebe seines Lebens, die entzückende Prinzessin, wird ihm das Jawort geben. Doch aus dem Nichts taucht, oh Graus, dieser garstige Dämon auf und raubt Arthur seine Liebste.

▲ Hastig, hastig, es bleibt keine Zeit, die Prinzessin ist in den Fängen des Bösen, hoffentlich geschieht Ihr kein Leid. Also macht sich Arthur auf, sein Herzblatt zu retten, halbnackt in Unterhosen, die BPjM säh' solch obszöne Kerle am liebsten in Ketten. Doch niemand hindert unseren Helden an seiner Lebensaufgabe: Los Arthur, zerquetsche das Böse wie eine fette Made!

Eine Ode an die Liebe

FÜR WAS LOHNT ES SICH ZU KÄMPFEN? FÜR WEN WÜRDET IHR EUER (VIRTUELLES) LEBEN OPFERN? CAPCOMS RITTER ARTHUR AUS DER "GHOSTS `N GOBLINS"-SERIE BEANTWORTET BEIDE FRAGEN MIT DERSELBEN ANTWORT: "FÜR DIE LIEBE MEINES LEBENS!" DIESE HERZENSANGELEGENHEIT VERDIENT ANERKENNUNG UND DESHALB WIDMEN WIR DIR, ARTHUR, UNSEREM VORBILD, DIESEN EXTENDED-ARTIKEL.

>>I Videospieler schlüpfen heutzutage vornehmlich in die Rollen von Gangster-Prolls, gefühllosen Agenten oder gesichtslosen Weltenrettern. Aber wieso verschwenden Zocker ihre kostbare Zeit mit solch unromantischen Zeitgenossen? Sind wir alle verroht, wissen wir nicht mehr, was echte Gefühle sind? Wir sagen nein, da draußen gibt es unzählige Romantiker, die wieder vermehrt in die Haut von echten Helden schlüpfen wollen. So wie früher, denn da war es um Liebesideale besser bestellt. Jeder Klempner, Safariurlauber und Seemann machte sich auf, seine Angebetete aus den Fängen eines Affen, Kannibalen oder bärtigen Nebenbuhlers zu befreien. Doch keiner war ansatzweise so heroisch und unerschrocken wie Ritter Arthur. Selbst in Unterhosen ließ sich der Prototyp des modernen Romeos nicht von seiner Mission abhalten. Als ein teuflischer Dämon seine geliebte Prinzessin entführte, überlegte der Lanzenschwinger nicht lange und machte sich auf, eines der härtesten Spiele der Videogames-Geschichte zu meistern. Der steinige Weg in

◄ Ein Magier treibt mit Arthur gar böse Spiele, verwandelt ihn kurzfristig in hilflose Gestalten, so können ihn selbst Raben problemlos aufhalten. Doch auch als Baby treibt Arthur die Liebe an, mein Gott, was für ein selbstloser Mann!

◄ Ist er wirklich so böse? Scheinbar trägt auch dieser Kobold Liebe in sich – oder wie würdet Ihr die Herz-Tätowierung interpretieren?



◄ ▲ Arthurs Herz steckt plötzlich in der Hose, doch selbst bei diesem schrecklichen Anblick wird unser Held nicht zur Mimose. Der finale Boss des zweiten Teils präsentiert sich nackt und potent, doch sein Ende naht, da Arthur seine Schwachstelle kennt (links). Der bekannteste Gegner von Ritter Arthur trug im ersten Teil auch noch Hosen, zeigte sich später jedoch auch gerne nackt. Außerdem erhielt er drei eigene Spiele und drei Gastauftritte wie etwa in "SVC Chaos: SNK vs. Capcom" als spielbarer Endgegner.

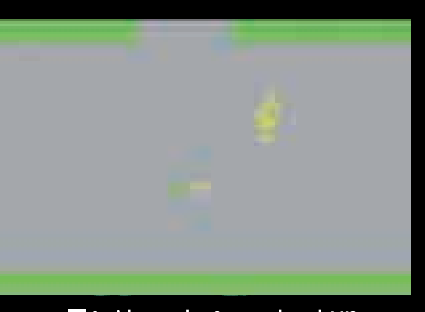
seinen nunmehr vier Abenteuern führte den bärtigen Kauz durch zombieverseuchte Friedhöfe, baufällige Schlösser, modrige Sümpfe, tobende Flüsse und in lavagetränkte Gewölbe. Außerdem verwandelten ihn hinterhältige, in Schatztruhen lauernde Magier in eine quakende Ente, einen Winz-Ritter mit Winz-Ausstattung und andere wehrlose Zeitgenossen – diese misslichen Metamorphosen vollzogen sich glücklicherweise nur kurzfristig. Zudem hausten unzählige monströse Gestalten in den ungemütlichen Gegenden: Egal ob Rabe, Zombie, Sensenmann oder Höllenhund – alle wollen Arthur in ein Gerippe verwandeln. Am meisten Gegenwehr leistete aber jeweils der finale Endboss, der Capcoms Edelmann partout nicht die erste Hochzeitsnacht vergönnte und Arthur öfters in eine Parallelwelt schickte. Dann hieß es alle Strapazen in einem höheren (!) Schwierigkeitsgrad noch einmal zu meistern. Capcom quälte Arthur sehr, doch er nahm es in Kauf. Denn für die wahre Liebe ist dem Ritter kein Weg zu weit und so ein Mann hat die lieblichste aller Prinzessinnen verdient. *rf*

▲ Für seine Liebste packt Arthur sogar seine goldene Rüstung aus, damit hält ihn selbst der garstige Luzifer nicht mehr auf!
(Diese Fähigkeit erhielt er erst ab dem zweiten Teil.)

► Arthur: "Wieder vereint, für immer zusammen, was hätte ich ohne Dich, meine Prinzessin, angefangen?"
Prinzessin: "Oh Du mein Retter, mein Mann für die Ewigkeit, ich liebe Dich, ich bin für Dich bereit!"
Liebe Leser, es ist Zeit zu gehen, haltet Euch an Eurer Liebe fest und lasst sie nie im Regen stehen.

Archaisches Abenteuer

WIE SICH DIE ZEITEN ÄNDERN: HEUTZUTAGE FÜLLEN LÖSUNGSBÜCHER ZU KOMPLEXEN SPIELEN SCHON MAL MEHRERE HUNDERT SEITEN – DAS ERSTE ACTION-ADVENTURE DER ZOCKERGESCHICHTE LÄSST SICH IN EIN PAAR ZEILEN ERKLÄREN.



Speicherwunder: Das gerade mal 4 KB große Modul machte zwar optisch nicht viel her, bestach jedoch mit einem für damalige Verhältnisse äußerst komplexen Spielablauf.

1979 schreibt der amerikanische Programmierer Warren Robinett mit "Adventure" Videospielgeschichte. Weniger, weil die Hintergrundstory um einen ruchlosen Zauberer, der einen heiligen Kelch stibitzt und von garstigen Drachen in einem fernen Schloss bewachen lässt, so wahnsinnig kreativ wäre. Dem studierten Informatiker gelang es vielmehr, durch die Neukombination verschiedener bekannter Spielelemente ein Genre zu begründen, dass Jahre später als klassisches Action-Adventure aus der Welt der virtuellen Bildschirmunterhaltung nicht mehr wegzudenken sein würde.

Fantasy-Vorfahre

Das grundlegende Spielprinzip ist dabei schnell erklärt: Auf der Suche nach besagtem Kelch streift der namenlose Held durch ein 30 Bildschirme großes Labyrinth – ohne Karte, versteht sich. So weit, so gut – doch Orientierungslosigkeit ist nicht die einzige Schwierigkeit, die es in "Adventure" zu meistern gilt. Problem Nr. 2: Eine Reihe von verschiedenfarbigen Burgtoren lässt sich nur mit dem passenden Schlüssel öffnen. Problem Nr. 3: Die eingangs erwähnten Monsterechsen machen ihrerseits Jagd auf den unerwünschten Eindringling. Zudem hat es eine lästige Fledermaus auf die Gegenstände des Helden abgesehen. Speziell durch den Einsatz verschiedener Items hob sich Robinetts Pixel-Klassiker von der damaligen Konkurrenz ab. So spendierte der kreative Kopf dem Spieler beispielsweise ein Schwert, um die Drachen abzuwehren. Eine tragbare Brücke wiederum erlaubte das Überwinden von Kerkerwänden.

Eine komplexe Welt, diverse Items und Feinde, Rätsel und Kämpfe – all diese Elemente in nur einem Spiel unterzubringen, hatte1979 natürlich seinen Preis. Schließlich standen Robinett für seine virtuelle Vision lumpige 4 KB Modulspeicher zur Verfügung! Entsprechend kam "Adventure" audiovisuell schon damals wenig berauschend daher. Kaum Soundeffekte, so gut wie keine Animationen und ein Held, der lediglich aus einem vier mal vier Pixel großen Quadrat bestand – da hatte die Zockerwelt schon eindrucksvollere VCS-Titel gesehen.

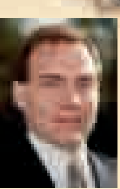
Meilenstein

Dem Erfolg des Moduls tat das jedoch keinen Abbruch. "Adventure" wanderte gut eine Million Mal über die Ladentheken. Warren Robinett selbst hatte von dem daraus resultierenden warmen Geldregen nichts. Bis zu seinem Firmenausstieg kurz darauf musste sich der Atari-Angestellte nach eigenen Angaben mit einem Jahresgehalt von knapp 22.000 US-Dollar zufrieden geben.

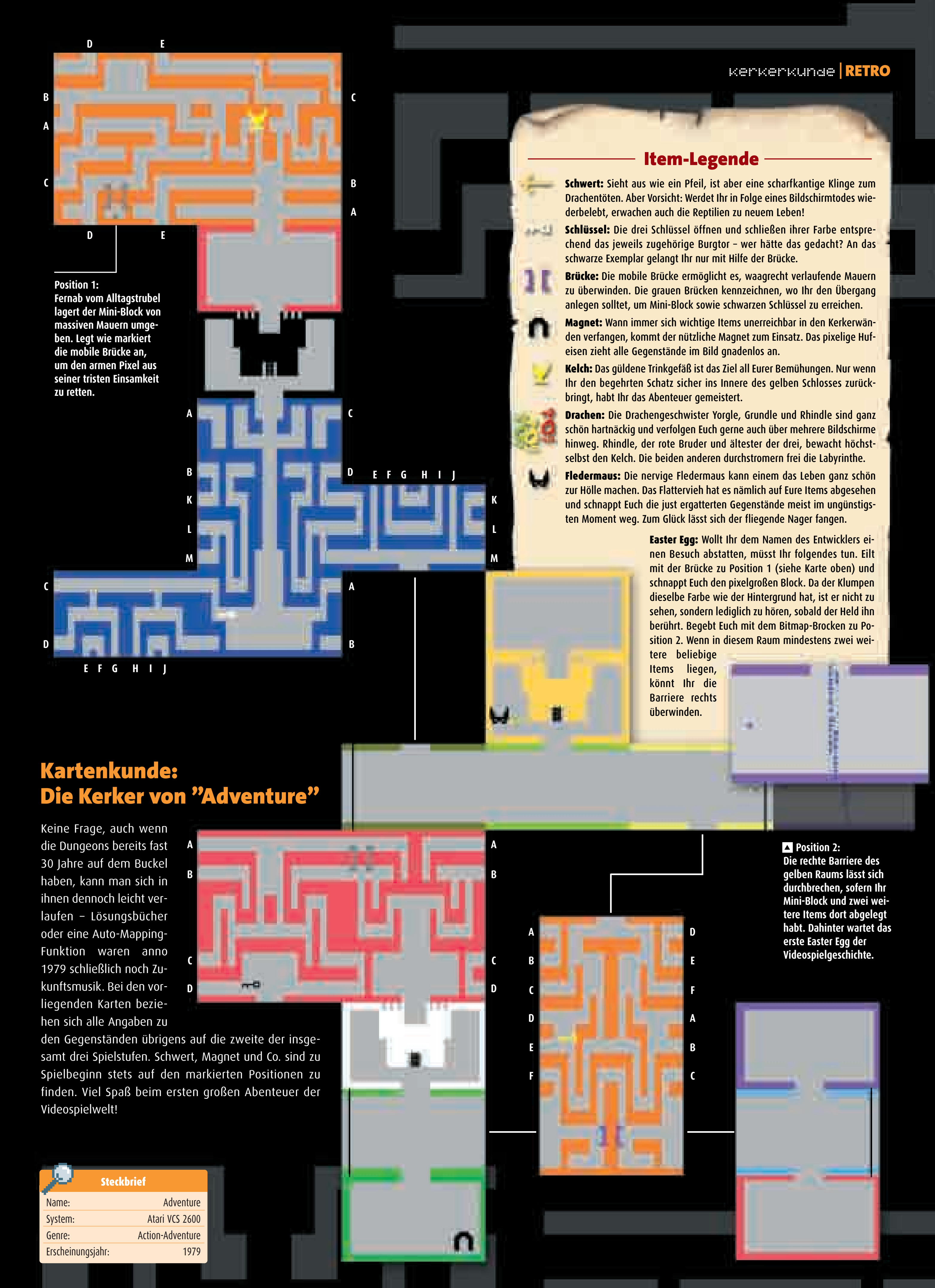
Natürlich ist "Adventure" aus heutiger Sicht nicht nur technisch in die Jahre gekommen. Mit der richtigen Taktik ist das Frühwerk in wenigen Minuten durchgespielt – vor allem dann, wenn man mit Hilfe unserer praktischen Karte zockt. Aufgrund der weiten Verbreitung sind "Adventure"-Module – wenn auch ohne Original-Verpackung und Anleitung – heute noch recht häufig zu finden. Fans von "Zelda" & Co. sowie alle, die einmal hautnah erleben wollen, was die Zockerzunft vor knapp 30 Jahren in ihren Bann gezogen hat, sollten ergo ein Probespiel wagen. *cg*



Geheime Weltpremiere



Nicht nur dank des ausgeklügelten Spieldesigns, auch durch das erste Easter Egg der Videospielgeschichte ging "Adventure" in selbige ein. Aus Angst vor Abwerbungsangeboten konkurrierender Softwarehersteller hielt Atari die Namen seiner Designer nämlich streng geheim. Da Warren Robinett nicht viel für diese Anonymitätspolitik übrig hatte, ließ er sich einen cleveren Schachzug einfallen. Er versteckte seine Namen in blinkenden Großbuchstaben in einem geheimen Raum, den nur besonders emsige Forschernaturen entdeckten. Wie man an besagtes Osterei herankommt, erfahrt Ihr in der Legende auf der rechten Seite.



Position 1:
Fernab vom Alltagstrubel lagert der Mini-Block von massiven Mauern umgeben. Legt wie markiert die mobile Brücke an, um den armen Pixel aus seiner tristen Einsamkeit zu retten.

Item-Legende

Schwert: Sieht aus wie ein Pfeil, ist aber eine scharfkantige Klinge zum Drachentöten. Aber Vorsicht: Werdet Ihr in Folge eines Bildschirmtodes wiederbelebt, erwachen auch die Reptilien zu neuem Leben!

Schlüssel: Die drei Schlüssel öffnen und schließen ihrer Farbe entsprechend das jeweils zugehörige Burgtor – wer hätte das gedacht? An das schwarze Exemplar gelangt Ihr nur mit Hilfe der Brücke.

Brücke: Die mobile Brücke ermöglicht es, waagrecht verlaufende Mauern zu überwinden. Die grauen Brücken kennzeichnen, wo Ihr den Übergang anlegen solltet, um Mini-Block sowie schwarzen Schlüssel zu erreichen.

Magnet: Wann immer sich wichtige Items unerreichbar in den Kerkerwänden verfangen, kommt der nützliche Magnet zum Einsatz. Das pixelige Hufeisen zieht alle Gegenstände im Bild gnadenlos an.

Kelch: Das güldene Trinkgefäß ist das Ziel all Eurer Bemühungen. Nur wenn Ihr den begehrten Schatz sicher ins Innere des gelben Schlosses zurückbringt, habt Ihr das Abenteuer gemeistert.

Drachen: Die Drachengeschwister Yorgle, Grundle und Rhindle sind ganz schön hartnäckig und verfolgen Euch gerne auch über mehrere Bildschirme hinweg. Rhindle, der rote Bruder und ältester der drei, bewacht höchstselbst den Kelch. Die beiden anderen durchstromern frei die Labyrinthe.

Fledermaus: Die nervige Fledermaus kann einem das Leben ganz schön zur Hölle machen. Das Flattervieh hat es nämlich auf Eure Items abgesehen und schnappt Euch die just ergatterten Gegenstände meist im ungünstigsten Moment weg. Zum Glück lässt sich der fliegende Nager fangen.

Easter Egg: Wollt Ihr dem Namen des Entwicklers einen Besuch abstatten, müsst Ihr folgendes tun. Eilt mit der Brücke zu Position 1 (siehe Karte oben) und schnappt Euch den pixelgroßen Block. Da der Klumpen dieselbe Farbe wie der Hintergrund hat, ist er nicht zu sehen, sondern lediglich zu hören, sobald der Held ihn berührt. Begebt Euch mit dem Bitmap-Brocken zu Position 2. Wenn in diesem Raum mindestens zwei weitere beliebige Items liegen, könnt Ihr die Barriere rechts überwinden.

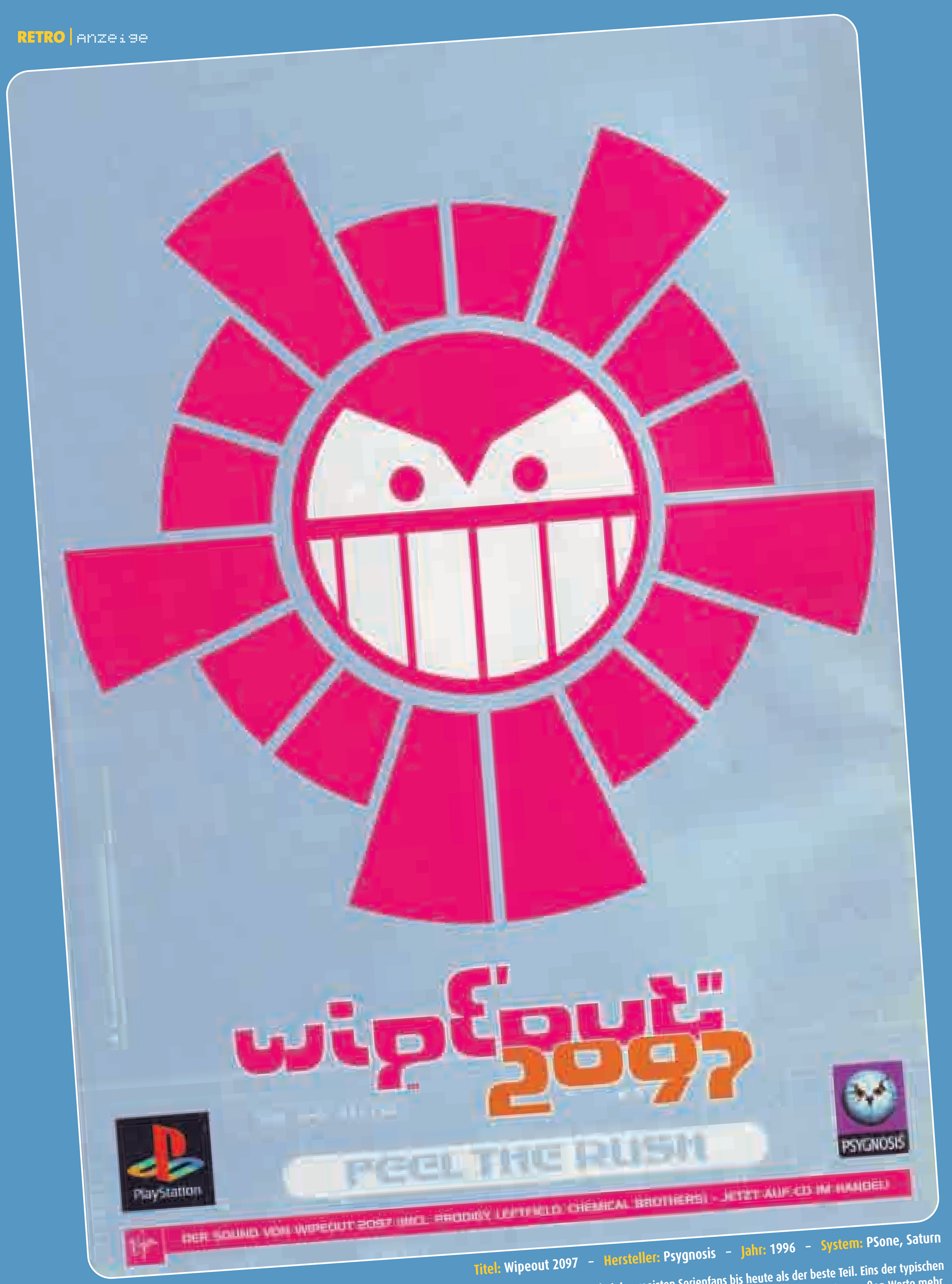
Kartenkunde: Die Kerker von "Adventure"

Keine Frage, auch wenn die Dungeons bereits fast 30 Jahre auf dem Buckel haben, kann man sich in ihnen dennoch leicht verlaufen – Lösungsbücher oder eine Auto-Mapping-Funktion waren anno 1979 schließlich noch Zukunftsmusik. Bei den vorliegenden Karten beziehen sich alle Angaben zu den Gegenständen übrigens auf die zweite der insgesamt drei Spielstufen. Schwert, Magnet und Co. sind zu Spielbeginn stets auf den markierten Positionen zu finden. Viel Spaß beim ersten großen Abenteuer der Videospielwelt!

▲ Position 2:
Die rechte Barriere des gelben Raums lässt sich durchbrechen, sofern Ihr Mini-Block und zwei weitere Items dort abgelegt habt. Dahinter wartet das erste Easter Egg der Videospielgeschichte.

Steckbrief

Name:	Adventure
System:	Atari VCS 2600
Genre:	Action-Adventure
Erscheinungsjahr:	1979

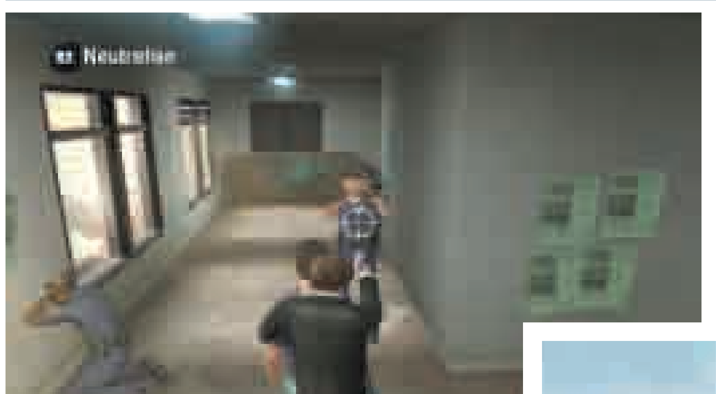


Titel: Wipeout 2097 – **Hersteller:** Psygnosis – **Jahr:** 1996 – **System:** PSone, Saturn

Der zweite Teil der richtungsweisenden Zukunftsraserei konnte das Original noch übertreffen und gilt bei den meisten Serienfans bis heute als der beste Teil. Eins der typischen Markenzeichen von "Wipeout" wurde auch bei der Werbung konsequent angewendet – wenn das Design stylisch genug ist, braucht es keine großen Worte mehr.



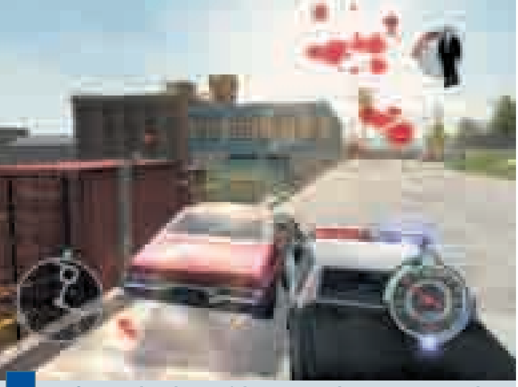
Reservoir Dogs



PS2 Bevor die Cops aufgeben, müsst Ihr Eure Killermentalität beweisen: Verpasst der Geisel einen Schlag mit der Waffe.



PS2 Feuergefechte solltet Ihr grundsätzlich aus der Deckung bestreiten.



PS2 Straßenrowdy oder Topfahrer? Die Fahrmissionen werden ebenso bewertet wie die Lauflevels.

Wer sich nach "Reservoir Dogs" fragt, wie Mr. Blue zu Tode gekommen ist und ob Mr. Pink überlebt hat, erhält von Eidos die Antworten: Das gleichnamige Videospiel füllt die Handlungslücken zwischen dem missglückten Raubüberfall und dem Zusammentreffen der Gangster in der Lagerhalle. 16 Kapitel lang übernehmt Ihr die Rolle von jedem der farbcodierten Bankräuber: Als Mr. Orange durchlauft Ihr die zum Tutorial umfunktionierte Vorbereitung auf den Raub. Mr. White, Mr. Brown, Mr. Blonde, Mr. Pink und Nice Guy Eddie begleitet Ihr auf der Flucht vor der Polizei durch diverse Levels. Mit Mr. Blue bestreitet Ihr sein letztes Gefecht. Eure Alter Egos sind jedoch nicht per se kaltblütige Killer – Ihr könnt sie nur dazu machen. Die Missionen sind auch ohne lockeren Abzugsfinger zu meistern. Alles was Ihr tun müsst, ist Euch einen der herumstehenden Charaktere als Geisel zu schnappen. Kein Cop wird dann auf Eurer menschliches Schutzschild feuern. Mit etwas Nachdruck legen die Polizisten sogar artig ihre Bleispritzen auf den Boden. Unbewaffnet lassen sich die Ordnungshüter dann 'neutralisieren', das heißt auf die Knie zwingen und außer Gefecht setzen. Doch Vorsicht: Stirbt die Geisel, vergessen die Cops ihr demütiges Verhalten und greifen erneut zur Waffe. Bedrohte Zivilisten überredet Ihr dagegen mit vorgehaltener Pistole zum Öffnen von Safes und Schlössern.

Ganz anders die Rambo-Taktik: Hier nutzt Ihr die Umgebung als Deckung, ballert aus allen Rohren (gerne auch beidhändig) und aktiviert bei Bedarf die Funktion 'Bullet Festival'. In der kurzen Slow-Motion-Szene könnt Ihr mehrere Gegner aufs Korn nehmen und gleichzeitig ausschalten. Je nachdem, ob das Pendel in Richtung 'Professional' oder 'Psychopath' ausschlägt, bekommt Ihr eines von drei unterschiedlichen Enden zu sehen. In sechs Levels nehmt Ihr zudem hinter dem Steuer eines Fahrzeugs Platz. Begleitet vom Originalsoundtrack des Films rast Ihr eine vorgegebene Strecke lang – Polizei und Zivilverkehr werden dabei gnadenlos zur Seite gedrängt. *jw*

Janina Wintermayr

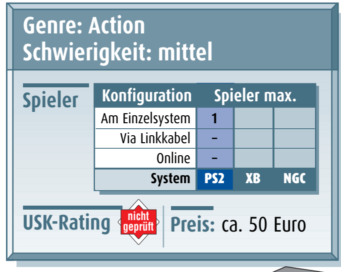
Schade, dass "Reservoir Dogs" das Klischee liebloser Filmumsetzungen einmal mehr bestätigt: Die Vorlage ist ein Meisterwerk, das Spiel meilenweit davon entfernt. Zwar darf mit fast allen wichtigen Personen des Film gespielt werden, die technische Umsetzung ist jedoch ernüchternd: Einfallsloses Leveldesign, ungelenke Animationen und miese Rendersequenzen geben sich die Klinke in die Hand. Dank einiger nicht ganz dummer Ideen reicht es doch zur Durchschnittlichkeit: Die Möglichkeit, das Spiel auf unterschiedliche Art zu beenden, gefällt ebenso wie simple Fahrmissionen, die für Abwechslung sorgen. Wer nicht mit Herz und Seele an der Vorlage hängt und seine Erwartungen niedrig hält, kann mit dem Spiel sogar einige Stunden passabler Unterhaltung erleben.

Wilde Hunde

"Willst du weiterbellen, kleines Hündchen?"

Im engeren Sinn ist Tarantinos Kinodebüt ein "Heist Movie", ein Gangsterfilm über einen spekakulären Raubüberfall. Doch wird in "Reservoir Dogs" der eigentliche Coup in keiner Szene gezeigt, sondern nur die Konsequenzen des missglückten Auftrags. Typisch für Tarantino ist die dialoglastige Handlung und der nicht chronologische Aufbau des Films, aber auch die schonungslose Zurschaustellung von Gewalt. Die Quintessenz des Films ist jedoch hoch moralisch: Vertrauen und Loyalität wird in "Reservoir Dogs" als höchstes Gut gehandelt und Verrat gnadenlos bestraft.





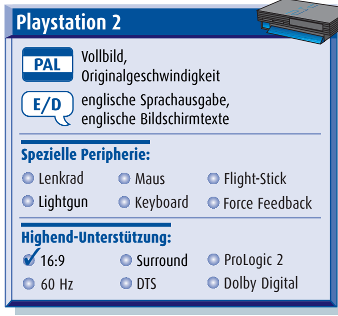
Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: nicht geprüft

Preis: ca. 50 Euro



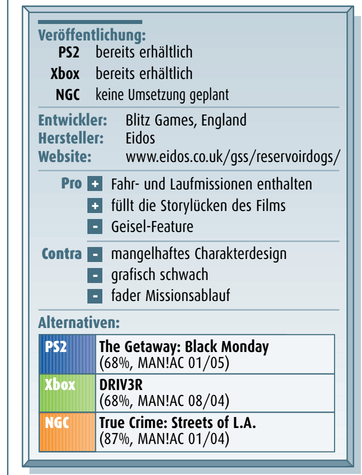
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Blitz Games, England
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.co.uk/gss/reservoirdogs/

Pro
- \+ Fahr- und Laufmissionen enthalten
- \+ füllt die Storylücken des Films
- \- Geisel-Feature

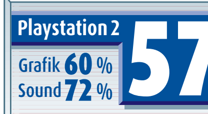
Contra
- \- mangelhaftes Charakterdesign
- \- grafisch schwach
- \- fader Missionsablauf

Alternativen:

PS2	**The Getaway: Black Monday** (68%, MAN!AC 01/05)
Xbox	**DRIV3R** (68%, MAN!AC 08/04)
NGC	**True Crime: Streets of L.A.** (87%, MAN!AC 01/04)



Reservoir Dogs

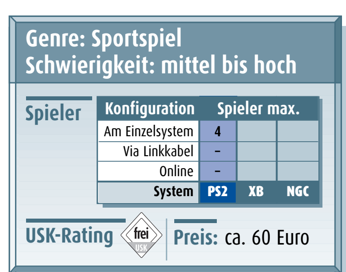


Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 72 %
57% Spielspaß

Enttäuschende Umsetzung des Kultfilms: technisch bieder und spielerisch durchwachsen.



Madden NFL 07



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: EA Tiburon, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ aufgemotzte Laufspiel-Kontrolle
+ einige Optionen mehr als auf Xbox 360
+ Superstar-Modus verbessert

Contra
- kein Online-Spiel
- Grafik flimmert teils stark
- keine Fitness-Minispiele

Alternativen:

PS2	ESPN NFL Football (89%, MAN!AC 12/03)
Xbox	ESPN NFL Football (89%, MAN!AC 12/03)
NGC	NFL 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)



Madden NFL 07

Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 76 %
86 % Spielspaß

Gewohnt umfangreiche und gute Football-Sim, die nur grafisch allmählich veraltet wirkt.
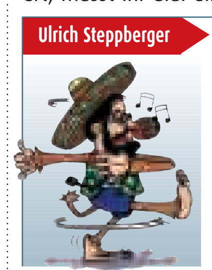


360 Sobald das Ei in Bewegung kommt, spielen nicht mehr optische Mätzchen die Hauptrolle, sondern Übersichtlichkeit: Dank intelligenter Kennzeichnungen und hoher Auflösung macht Euch die Xbox-360-Fassung das Quarterback-Leben leichter.

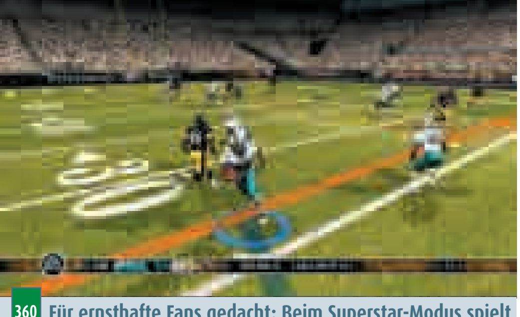
Den alljährlichen EA-Update-reigen läutet diesmal die Football-Simulation "Madden NFL 07" ein – allerdings nur noch für PS2 und Xbox 360. Das letztjährige NextGen-Debüt zum Konsolenstart erntete berechtigte Kritik für den radikal geschrumpften Optionsumfang, der auch die anderen EA-Sports-Kollegen erfasst hatte. Obwohl eine Hand voll Modi auch diesmal außen vor bleibt (so gibt es auf der Xbox 360 z.B. keine Möglichkeit, ein einfaches Turnier selbst auszurichten), wurden viele Mängel behoben und zudem einige reizvolle Neuerungen eingeführt.

So stürzt Ihr Euch nicht nur in Freundschaftsspiele oder engagiert Euch langfristig als Teambesitzer im ebenso komplexen wie detailverliebten 'Franchise'-Modus, sondern schlüpft nun auch in die Rolle eines Möchtegern-Superstars. Hier beginnt Ihr Eure Karriere buchstäblich ganz am Anfang: Wählt potenzielle Eltern aus, deren Erbanlagen dann bestimmen, welche Feldposition für Euren Recken ideal ist. Bevor Euch ein Team anheuert, müsst Ihr u.a. einen IQ-Test machen und im Fitnesscamp bei schnellen Sprints und Gewichthebe-Übungen überzeugen. Das Besondere am Superstar-Dasein: Während der Matches und Trainings seid Ihr strikt an Eure Aufgaben gebunden. So kommt Ihr also z.B. als Verteidiger nur in der Defensive zum Einsatz, während die Kamerawinkel speziell auf Euch fokussiert sind. Für fleißige Spieler ist

Ulrich Steppberger



"Madden NFL 07" ist hoffentlich ein gutes Omen für Xbox-360-Sportler: Wenn der Football-Vertreter im zweiten Anlauf endlich ein vernünftiges Maß an Spielmodi bietet, sollten auch die kommenden EA-Titel damit ausgestattet sein. Speziell die Superstar-Karriere und die Details der gelungenen Online-Komponente (dank der Ihr z.B. auch in der Franchise gegen 'echte' Kontrahenten ran dürft) verdienen ein Lob, auch wenn ich gerne sämtliche Optionen der PS2-Vorlage übernommen gesehen hätte. Optisch wurden keine so großen Sprünge gemacht, aber etwas hübscher wie bisher sieht die Xbox-360-Version durchaus aus. Wer die Wahl hat, sollte auf der Microsoft-Konsole sporteln – spielerisch fällt die PS2-Variante zwar gleich gut aus, doch die Grafik flimmert sichtlich.



360 Für ernsthafte Fans gedacht: Beim Superstar-Modus spielt Ihr nur auf einer festen Position.



360 Die Fitness-Minispiele sind zwar simpel, aber ein nettes und Xbox-360-exklusives Gimmick.

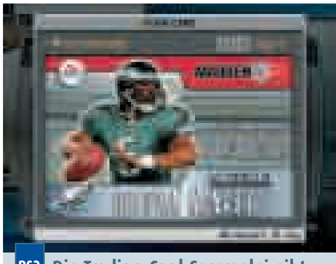


PS2 Kein Vergleich mehr: Sonys Hardware gibt sich zwar alle Mühe, doch gegen die Xbox-360-Optik fällt das Geschehen inzwischen deutlich schwächer aus.

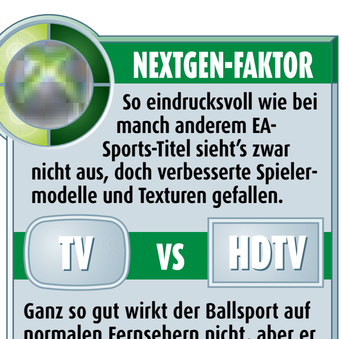
der 'Madden Gamer Level' gedacht: Durch beständige Leistungen erreicht Ihr höhere Ränge, die Extras freischalten und Euer Können symbolisieren – mutige Sportler dürfen ihre Auszeichnungen bei Matches mit Freunden aufs Spiel setzen. Der komplexe Sport wird auf dem Feld wie bisher gesteuert, dazu gibt's ein paar intelligente Erweiterungen: Neben einem verbesserten Audible-System bekam vor allem das Laufspiel mehr Möglichkeiten spendiert. So könnt Ihr den Blocker kontrollieren, um dem Running Back Raum zu verschaffen – den wiederum lasst Ihr mit dem rechten Analogstick nun gezielte Ausweichbewegungen ausführen.

Versionsunterschiede

Auf PS2 finden sich die Änderungen in der Spielsteuerung ebenfalls, dafür gibt's eine Reihe Unterschiede in den einzelnen Spielmodi: 'Gamer Level' und Online-Zugang wurden gestrichen, hier sammelt Ihr die altbekannten Trading Cards oder dürft in der Hall of Fame klassische Spielzüge studieren. Auch die Auswahl der Trainingsdisziplinen und Minispiele fällt etwas anders aus, dafür habt Ihr mehr Editor-Möglichkeiten. *us*



PS2 Die Trading-Card-Sammelei gibt es nur auf der PS2.



NEXTGEN-FAKTOR

So eindrucksvoll wie bei manch anderem EA-Sports-Titel sieht's zwar nicht aus, doch verbesserte Spielermodelle und Texturen gefallen.

TV VS HDTV

Ganz so gut wirkt der Ballsport auf normalen Fernsehern nicht, aber er bleibt gut spielbar. Vollbild und 50Hz werden unterstützt.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating: frei | Preis: ca. 70 Euro

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
- reizvoll gemachter Superstar-Modus
- kurzweilige Minispiele
- motivierender 'Gamer Level'
- viele Modi jetzt deutlich aufgemotzt...

Contra
- ...aber immer noch nicht alle dabei
- kaum Hilfen für Sport-Neulinge

Madden NFL 07

Xbox 360
Grafik 72 %
Sound 76 %
86 % Spielspaß

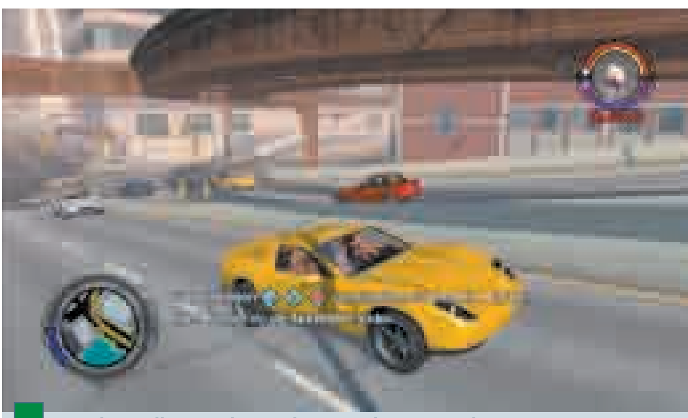
Deutlicher Fortschritt: Jetzt gibt's auch für NextGen-Sportler viele Optionen und Spielmodi.



Saint's Row



360 Murder on the dancefloor: Obwohl "Saint's Row" die "GTA"-Serie in vielen Punkten herrlich parodiert, geht's heftig zur Sache – sprich, nichts für Kinder!



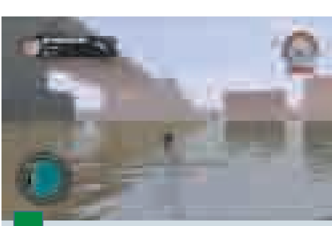
360 Respekt ist alles: Um die Anerkennung der Gangsterbosse zu gewinnen, müsst Ihr diverse Aktivitäten absolvieren – dadurch schaltet Ihr die Hauptmissionen frei.

Die "Grand Theft Auto"-Serie ist nicht nur ein Spiel, sondern definiert mittlerweile ein eigenes Genre. In der letzten MAN!AC haben wir kommende 'Sandkasten-Gangster-Spiele' genauer unter die Lupe genommen, jetzt gibt's den ersten Test eines legitimen "GTA"-Kronprinzen namens "Saint's Row".

Und "GTA"-Kenner fühlen sich in der fiktiven Stadt Stilwater von "Saint's Row" sofort heimisch. Euer Protagonist kann entweder zahlreiche Missionen erfüllen oder einfach in der Gegend rumkurven, dies fällt dank eingebautem Navigationssystem nicht schwer. Da Ihr nicht als Passant die City unsicher machen wollt, klaut Ihr wehrlosen Lenkern via Tastendruck deren Fahrzeuge oder beharkt Euch mit Ordnungshütern sowie rivalisierenden Gangs (je mehr Schabernack Ihr treibt, desto heftiger wird die Gegenwehr Eurer Feinde). Außerdem kauft Ihr Euch mit hart verdienter Kohle energiespendendes Fast Food und lebensrettenden Alkohol, edlen Schmuck oder fesche Klamotten – all diese Glücklichmacher findet Ihr in den zahllosen Geschäften. Doch nicht nur dort blüht der Handel: Auf der Straße handeln Zuhälter mit Schlampen und Drogendealer verkaufen Schnee im Sommer. Die Entwickler von "Saint's Row" sehen ihr Spiel am liebsten als gewalttätigen, parodistischen "GTA"-Verschnitt. Dies verfolgten die Macher soweit, dass sie die hakeligen "GTA"-Animationsphasen nahtlos übernommen haben. Auch diverse Kameraperspektiven und das Radiosender-Prinzip (Ihr wechselt in Vehikeln zwischen diversen Stationen mit unterschiedlichen Musikrichtungen) übernahm Volition ohne nennenswerte Änderungen.

"Saint's Row" ist anders

Aber die Entwickler steckten nicht nur viel Zeit in das perfekte Imitieren von "GTA", sondern integrierten auch neue Spielelemente in die überzeichnete Gangster-Welt. Besonders sticht dabei der Helden-Editor ins Auge. Ihr bastelt dank zahlreichen Einstellungen einen gemeingefährlichen oder völlig deplatzierten Protagonisten: Wählt Hautfarbe, Körperbau, Frisur und Augenfarbe des neuen Ghetto-Königs. Auch Nasenoperationen, Bartbehaarung und Teint (Stichwort: Solarium-Gangster) wählt Ihr nach Eurem Gusto aus. Wenn Euch Euer Produkt im späteren Spielverlauf nicht mehr gefällt, geht Ihr einfach



360 Wasserfrosch: Euer Held kann schwimmen, und via Tastendruck wird er direkt ans Ufer versetzt.

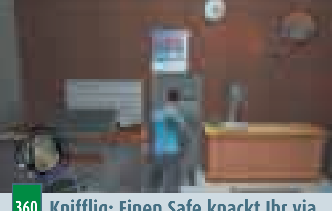


360 Explosives Rennen: Bei den illegalen Straßenrennen geht's heiß her. Gerade haben wir einen Kontrahenten in die Luft gejagt und nehmen uns als nächstes den Erstplatzierten vor. Die gelungene Vehikel-Steuerung sorgt für die Extraportion Spaß.





360 In "Saint's Row" passiert immer etwas Überraschendes: Während Ihr im Monstertruck einen anderen Lastwagen verfolgt, bedrängt die Polizei flüchtige CPU-Gangster.



360 Knifflig: Einen Safe knackt Ihr via vorgegebenen Stickdrehungen.

NEXTGEN-FAKTOR

Hübsche Effekte und keine Ladezeiten, jedoch nerven häufige Clippingfehler und dürftige Animationen.



TV VS HDTV

Auf alten Flimmerkisten sind einige Schriften schlecht erkennbar, es ruckelt dezent mehr und detaillierte Tattoos verwandeln sich in Matsch.

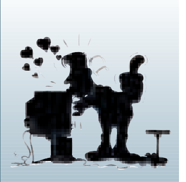
zum plastischen Chirurgen (wie im echten Leben kosten aber solche Maßnahmen viel Moos). Zudem erfreut das Navigationssystem Orientierungslose: Aufleuchtende Punkte weisen Euch den direkten Weg zum nächsten Auftrag.

Der größte spielerische Unterschied zu "GTA" liegt im Respekt-System. Nur wenn sich der Protagonist bei den Fieslingen genügend Achtung verschafft, lassen sie ihn an die Hauptmissionen ran. Anerkennung verdient Ihr Euch in den mannigfaltigen Aktivitäten: Diese sind jeweils in zehn Schwierigkeitsstufen unterteilt. Meistert Ihr einen Level, zockt Ihr direkt die nächsthöhere Stufe oder unterbrecht die Aktivität. Misslingt eine Nebenaufgabe, verliert Ihr Eure Waffen. Doch keine Panik: Im Gegensatz zu "GTA" müsst Ihr nur auf in der Nebenmission erhaltene Kampfgeräte verzichten – eine äußerst faire Geste. Die Palette der Nebenmissionen ist breit gefächert: Schnappt einem Pimp die Nutten vor der Nase weg und bringt diese zum nächsten, besser bezahlenden Schlepper. Lebensmüde Zocker begehen einen Versicherungsbetrug und stürzen sich vor heranrauschende Autos. Gemütlicher geht's im horizontalen Limousinen-Gewerbe zu: Sammelt mit Eurem Luxusschlitten einen Freier auf und lasst die Stricherin die Arbeit auf der Rückbank verrichten, währenddessen haltet Ihr nervige Paparazzi auf Distanz. Neben den schweißtreibenden Aktivitäten wirkt sich auch Euer Aussehen auf den Respekt-Level aus: Lasst Euch ein Tattoo stechen (ein 'Ich liebe meine Mudda'-Motiv kommt jedoch nur bei ganz sentimentalen Gangstern gut an), kauft Euch teuren Bling-Bling-Schmuck oder gönnt Euren Füßen neue Sneakers.

Vier Gangs sollt ihr sein

In Stilwater haben sich vier Gangs einen Namen gemacht: Die erste positive Bekanntschaft macht Ihr gleich zu Beginn mit den '3rd Street Saints': Der Anführer rettet Euer Leben und integriert Euch in das bunte Treiben des Gangalltags. Zuerst müsst Ihr eine Mutprobe bestehen und Euch mit einigen Gangmitgliedern prügeln, danach erlernt Ihr den Umgang mit Waffen, eine automatische Zielfunktion sucht Ihr vergebens.

André Kazmaier



Ein Wort reicht aus, um "Saint's Row" zu beschreiben: Spaß! Immer wieder ertappe ich mich bei den witzigen Missionen mit einem breiten Grinsen im Gesicht. Auch die lebendige Umgebung, die ohne Ladezeiten auskommt, überrascht positiv. Beispiel: Einem Schusswechsel im kleinen Rahmen schlossen sich unzählige Gang-Mitglieder an und verwandelten das Geschehen in ein spektakuläres Action-Feuerwerk! Außerdem ist das Geschehen in "Saint's Row" von der Boliden-Steuerung bis hin zum Speichersystem herrlich unkompliziert. Über grafische Mängel wie teils grob modellierte Charaktere und technische Schnitzer wie Ruckler oder Tearing schaue ich entspannt hinweg. Eine etwas tiefgründigere Story hätte dem Spiel dagegen gut getan.

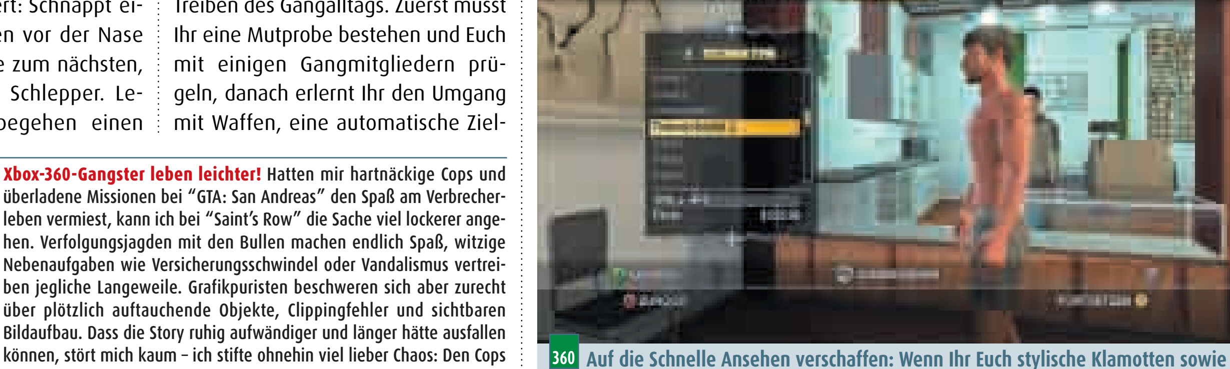
Die älteste Bande nennt sich 'Los Carnales': Die beiden Brüder Hector und Angelo Lopez haben die Fäden in der Hand und werden vom kolumbianischen Drogenkartell unterstützt – sprich, wenn Ihr auf illegale Pharmazeutika und fette Lowrider steht, seid Ihr hier richtig. Musik- und Klamottenfans freuen sich auf die 'Vice Kings': Diese scheffeln haufenweise Kohle mit eigenem Plattenlabel und tragen immer stylische Kleider. Die 'Westside Rollerz' schließlich organisieren Straßenrennen und gelten als rücksichtslose Entführerbande.

Da Ihr Euch nicht richtig für eine Gruppe entscheiden könnt, absolviert Ihr einfach für alle Banden Aufträge: Rettet das neue Popsternchen Aisha vor einem Stalker und platziert danach eine Autobombe vor einem Record-Label. Oder wie wär's mit einem Monstertruck-Ausflug? Rammt dabei alles weg, was auf der Straße rumkreucht und kidnappt ein

Matthias Schmid



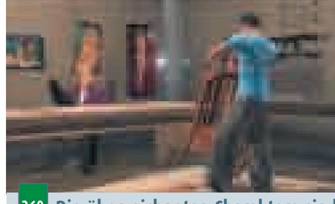
Xbox-360-Gangster leben leichter! Hatten mir hartnäckige Cops und überladene Missionen bei "GTA: San Andreas" den Spaß am Verbrecherleben vermiest, kann ich bei "Saint's Row" die Sache viel lockerer angehen. Verfolgungsjagden mit den Bullen machen endlich Spaß, witzige Nebenaufgaben wie Versicherungsschwindel oder Vandalismus vertreiben jegliche Langeweile. Grafikpuristen beschweren sich aber zurecht über plötzlich auftauchende Objekte, Clippingfehler und sichtbaren Bildaufbau. Dass die Story ruhig aufwändiger und länger hätte ausfallen können, stört mich kaum – ich stifte ohnehin viel lieber Chaos: Den Cops die Karren unterm Hintern wegzuklauen oder eine belebte Kreuzung mit der Shotgun in ein Schlachtfeld zu verwandeln, macht massig Laune.

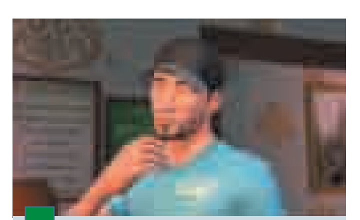


360 Auf die Schnelle Ansehen verschaffen: Wenn Ihr Euch stylische Klamotten sowie edlen Schmuck kauft oder ein Tattoo stechen lasst, steigt Eure Respektanzeige.



360 Uuuuuuuund Action: Die zahlreichen Nebenmissionen sorgen für Abwechslung im Hauptstrang-Alltag.


360 Die überzeichneten Charaktere sind immer wieder für einen Lacher gut.


360 Quizfrage: Welchem MAN!AC-Redakteur ähnelt dieser Held?

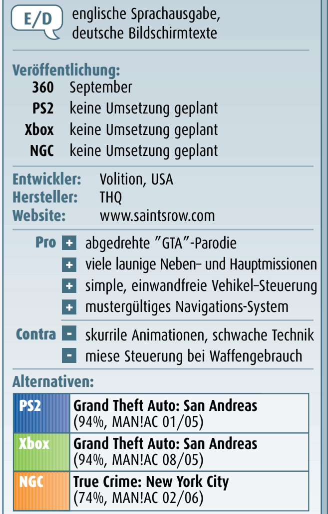
360 Auf der Karte erspäht Ihr Missionen, Aktivitäten, Shops und Domizile.

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	4
Online	12
System	360

USK-Rating 18 — Preis: ca. 65 Euro


E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 September
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

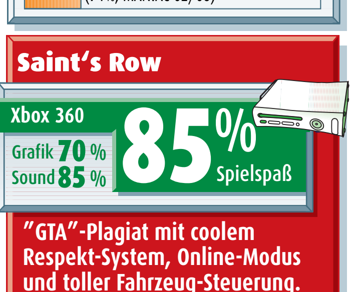
Entwickler: Volition, USA
Hersteller: THQ
Website: www.saintsrow.com

Pro
+ abgedrehte "GTA"-Parodie
+ viele launige Neben- und Hauptmissionen
+ simple, einwandfreie Vehikel-Steuerung
+ mustergültiges Navigations-System

Contra
- skurrile Animationen, schwache Technik
- miese Steuerung bei Waffengebrauch

Alternativen:

PS2	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 08/05)
NGC	True Crime: New York City (74%, MAN!AC 02/06)


Saint's Row
Xbox 360
Grafik 70 %
Sound 85 %
85 % Spielspaß

"GTA"-Plagiat mit coolem Respekt-System, Online-Modus und toller Fahrzeug-Steuerung.

lukratives Gefährt – die Hauptmissionen dauern im Vergleich zu den Aktivitäten etwa dreimal so lange und der Schwierigkeitsgrad passt sich dem Spieler an.
Fernab von Mini- und Hauptmissionen gibt es noch genug andere Annehmlichkeiten: Geht in eine Disco und zettelt eine Schlägerei an, ruft über Euer Handy den 911-Notruf und lasst Euch kostenlos heilen oder pimpt Euer Fahrzeug mit etlichen Extras in der Autowerkstatt.

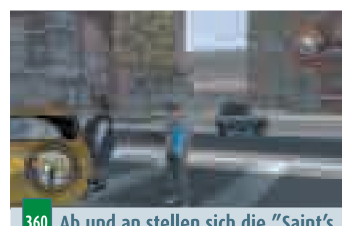
Online- und Musikgaudi

Außerdem spendieren Euch die Entwickler einen Online- und Linkkabel-Modus: Dabei wird jeder Spieler in einer Rangskala von 1-50 bewertet. Die vier großen Spielvarianten laufen wie folgt ab: In 'Fette Ketten' sammelt Ihr fleißig Bling-Bling (einzeln oder im Team), in 'Bandenkrieg' metzelt Ihr als Einzelkämpfer oder Team andere Rabauken nieder. In 'Beschütze den Zuhälter' haltet Ihr Eurem Pimp den Rücken frei, während das andere Team ihn um die Ecke bringen will. Im 'Aufmotzen'-Modus müsst Ihr schließlich ein Vehikel aufleveln und/oder das andere Teamfahrzeug in die Luft jagen. Zudem gibt es zwei Coop-Varianten: Liefert Drogen nach einem Aufstand in Euer Lager oder flüchtet vor einem Polizei-Großaufgebot. Ein ausführlicher Spielbericht der Online-Modi folgt in der nächsten Ausgabe.
Die diversen Radiosender bieten für jeden Geschmack etwas: Der Klassik-Sender erheitert Euch mit zahlreichen Symphonien von Beethoven oder Mozarts kleiner Nachtmusik. Am meisten Tracks spielen die Rock- und Hip-Hop-Stationen: Hier donnern etwa Hits von Danko Jones, Fall Out Boy, Jane's Addiction, Eric B. and Rakim, MC Lyte und The Alchemist feat. Lloyd Banks aus den Boxen. Zudem verwöhnt Euch "Saint's Row" mit Easy-listening-, Electro-, Metal- und Reggae-Sendern. *rf*

360 Schadensmodell: In "Saint's Row" könnt Ihr die halbe Stadt zerbröseln – gleichzeitig zeigen sich die Spuren der Verwüstung auch an Eurem Vehikel.

Raphael Fiore

Gut geklaut ist halb gewonnen: Eigentlich müsste man die "Saint's Row"-Macher übel beschimpfen. Denn die Entwickler mopsen sogar die hampeligen "GTA"-Animationen und nennen es dann Parodie. Doch andererseits verbessert die Volition-Crew einige nervige "GTA"-Aspekte: Die einsteigerfreundliche Handhabung der Vehikel ist beispielhaft und das Navigations-System bringt Euch auf dem schnellsten Weg zum nächsten Missionsziel. Zudem könnt Ihr teuer gepimpte Wagen nach einem Totalschaden in neuwertigem Zustand beim Autohändler abholen. Auch das 'Ohne-Respekt-keine-Hauptmission'-System gefällt mir gut: Bevor es richtig zur Sache geht, verteidige ich ein bisschen mein Revier, kurve Nutten herum, begehe einen Versicherungsbetrug oder haue einen Kredithai übers Ohr – das kommt gut! Auch der äußerst einsteigerfreundliche und sich den Spielerfähigkeiten anpassende Schwierigkeitsgrad sowie die Tatsache, dass die virtuellen Cops viel durchgehen lassen, erhöhen den Spielspaß immens. Mit der schieren Größe und der durchdachten "GTA: San Andreas"-Story kann "Saint's Row" nicht mithalten, für einen Award reicht's trotzdem.


360 Ab und an stellen sich die "Saint's Row"-Bewohner besonders dämlich an.

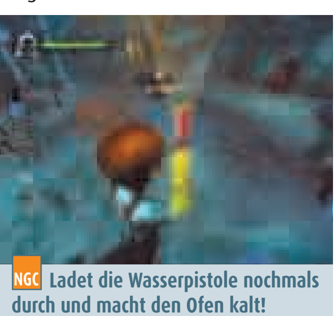
360 Einsteigerfreundliche Handhabung: Via Stick wählt Ihr Eure Waffen aus.

Monster House

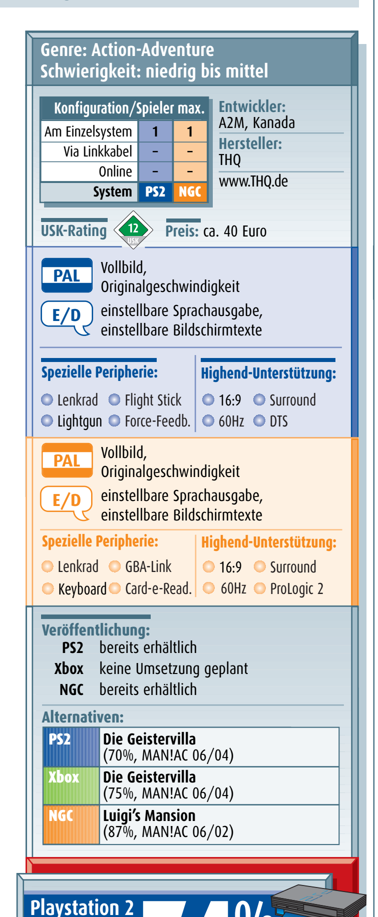


PS2 In der schummrig ausgeleuchteten Bibliothek verarbeitet Ihr einen bösartigen Stuhl zu Brennholz. Dank Lock-on-Funktion kein großes Problem.

"Monster House" lässt die jungen Kinogänger in diesen Tagen erschaudern. Eine Videospiel-Umsetzung darf da natürlich nicht fehlen. Mit einer Wasserpistole bewaffnet schleicht Ihr durch das lebendige Haus, das sich immer wieder aufbäumt und Euch gehörig durchschüttelt. Auch das Mobiliar hat's auf Euch abgesehen: Verarbeitet lebendig gewordene Stühle oder Öfen zu Sperrmüll. Dazwischen lockern Schieberätsel oder Quick-Time-Events das grafisch hübsch in Szene gesetzte Geschehen auf. Erfreulich einfach gestaltet sich die Bedienung: Die Kamera müsst Ihr nicht einmal nachjustieren, Abstürze bleiben Euch dank automatischer Sprünge erspart. Items wie Energy-Drinks & Co. konsumiert Ihr direkt bei der Aufnahme und bei Kämpfen schließlich unterstützt Euch eine automatische Zielfunktion. Leider werden die spaßigen Gefechte trotz der knappen Spielzeit leicht monoton und stellenweise chaotisch. Der größte Kritikpunkt offenbart sich nach dem virtuellen Ableben: Die Entwickler geizten mit Rücksetzpunkten – das sorgt manchmal für Frust. *ak*



NGC Ladet die Wasserpistole nochmals durch und macht den Ofen kalt!



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	PS2	NGC
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: A2M, Kanada
Hersteller: THQ
www.THQ.de

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 40 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

NGC:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Die Geistervilla (70%, MAN!AC 06/04)
Xbox	Die Geistervilla (75%, MAN!AC 06/04)
NGC	Luigi's Mansion (87%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2: 74% Spielspaß — Grafik 79 %, Sound 81 %

Gamecube: 74% Spielspaß — Grafik 79 %, Sound 81 %

Audiovisuell liebevoll inszeniertes Grusel-Abenteuer für Kids, dem es an Abwechslung fehlt.





Yakuza



PS2 Der Schein trügt: Um seinen Freund zu schützen, nimmt Held Kazuma den Mord auf seine Kappe und wandert zu Spielbeginn in den Knast.

Mit "Shenmue" (Dreamcast) definierte Sega 1999 das Freiheitsgefühl in Videospielen neu: Schlendert durch Städte, plaudert mit Passanten, geht shoppen oder verprasst Eure Kohle in der Spielhalle. Mit "Yakuza" schlägt der japanische Entwickler in eine ähnliche Kerbe. Der Schwerpunkt hat sich diesmal allerdings in Richtung Action verschoben.

Yakuza in Rente

Um seinen Yakuza-Kollegen vor einer Haftstrafe zu bewahren, nimmt Protagonist Kazuma die Schuld für einen Mord auf seine Kappe. Als er nach zehn Jahren wieder in die Freiheit entlassen wird, hat sich einiges getan: Kazuma ist aus der Organisation ausgeschlossen, unter den eigentlich verbündeten Clans herrschen anarchische Zustände und seine Herzdame Yumi ist wie vom Erdboden verschwunden. Ohne größere Umschweife macht Ihr Euch also auf die Suche nach der Liebsten – und spürt nebenbei die gestohlenen Ersparnisse der Yakuza-Clans auf.



PS2 Zehn Jahre Haft sind eine lange Zeit: Kazuma macht sich mit einem Handy vertraut. Während des Spiels bekommt Ihr immer wieder telefonische Hinweise.



PS2 Action-Muffel aufgepasst: "Yakuza" ist mit Prügel-Einlagen vollgestopft! Hier nimmt sich unser Ex-Yakuza die Schurken mit einer Leuchtreklame vor.

Matthias Schmid

Wer ein neues "Shenmue" erwartet hat, wird enttäuscht sein. Segas Unterwelt-Abenteuer lässt Euch weder die spielerischen Freiheiten von Yu Suzukis Meisterwerk, noch kann "Yakuza" in puncto Kampfsystem oder Liebe zum Detail mithalten. Warum ich das Spiel dennoch empfehlen kann? Euch erwartet eine ausgewogene – mit hübsch modellierten Charakteren gewürzte – Mixtur aus Schlägereien und Zwischensequenzen. Die englische Sprachausgabe gefällt, reicht jedoch nicht an die Brillanz des japanischen Originals heran. Dank simpler, aber packender Fights, pfiffiger Minispiele (wie dem Hostessen-Service) und schicker Locations verweilt Ihr oft länger in der virtuellen Metropole als gedacht – den nervigen Ladezeiten vor den Kämpfen zum Trotz.

Zuschauen & zuschlagen

Das Geschehen in "Yakuza" teilt sich grob in zwei Bestandteile auf: Massig Handkanten-Action und ausufernde Story-Sequenzen halten sich die Waage. Allen Kaufinteressierten raten wir einen Blick auf die unten stehende Info-Box. Dort entschlüsseln wir einige Begriffe des Yakuza-Fachjargons – so behaltet Ihr trotz komplexer Handlung den Durchblick.
Einfacher gestalten sich da schon die Handgemenge: Während Ihr Euch den Weg durch die Gassen von Tokio bahnt, lauern Euch eine Menge feindseliger Gestalten auf. Nähert Ihr Euch den Schlägern zu sehr, bekommt Ihr wüste Beschimpfungen zu hören oder werdet aufgefordert, ein paar Yen abzutreten. Nur dumm, dass die Ganoven an den Falschen geraten sind: Als ehemaliger Yakuza wisst Ihr natürlich, wie man eine ordentliche Schlägerei führt. Bevor es aber zur Sache geht, wird in einen Kampfschauplatz übergeblendet. Dieser Ablauf erinnert stark an klassische Rollenspiele wie "Final Fantasy" und Konsorten. Leider dauert das Laden des Kampfareals mehrere Sekunden. Und da "Yakuza" mit einer Fülle an Kämpfen aufwartet, gibt es – Ihr habt's erraten – auch eine gehörige Portion Leerlauf. Im Kampf selbst ist es dann vorbei mit der Besinnlichkeit:

Yakuza-Einmaleins
Yakuza-Fachjargon entschlüsselt

Yakuza: Bezeichnet eine kriminelle japanische Organisation, die ihr Geld zum Beispiel mit Prostitution, Glücksspiel, Erpressung und Drogenhandel verdient. Gemeinhin wird die Organisation oft als "japanische Mafia" bezeichnet.
Wörtlich übersetzt bedeutet Yakuza acht (ya), neun (ku) und drei (za). Die Zahlen beschreiben ein Blatt beim japanischen Kartenspiel Hanafuda, das ähnlich wie Black Jack funktioniert. Allerdings ist der Höchstwert hier nicht 21, sondern 19. Addiert man acht, neun und drei, wird schnell klar, dass es sich um ein nutzloses Blatt handelt. Dies symbolisiert den niedrigen sozialen Status, dem die meisten Yakuza ursprünglich angehörten.

Oyabun: Das Oberhaupt eines Yakuza-Clans ist der Oyabun. Er entspricht in etwa dem Paten im Mafia-Milieu.

Aniki: Protagonist Kazuma wird des Öfteren mit Aniki angesprochen, was so viel wie 'großer Bruder' bedeutet.

-san (z.B. Kiryu-san): Wird meist mit dem Nachnamen benutzt und entspricht einem 'Herr/Frau' Kiryu.

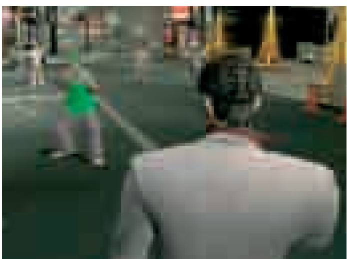


PS2 Hier wandert Kazuma durch das grell-bunte Tokio. Dank der praktischen Navigationshilfe am linken unteren Bildrand verlauft Ihr Euch fast nie.

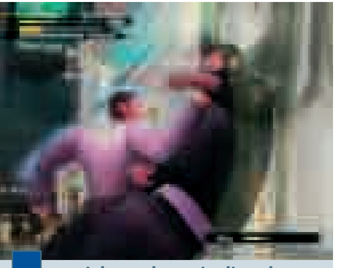


PS2 Die Spielautomaten verweigern Euch den Dienst – schade!





PS2 Während Ihr durch die Gassen schlendert, werdet Ihr immer wieder von Passanten wüst beschimpft. Im folgenden Kampf lasst Ihr die Fäuste sprechen.



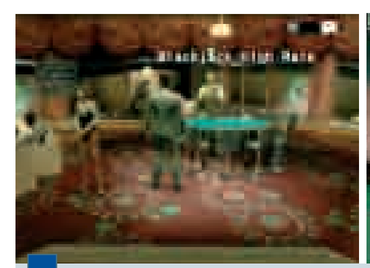
PS2 Spezial-Attacken wie diese kosten den Gegner besonders viel Energie!

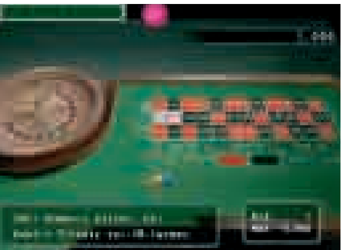
Deckt die Gangster mit Tritt- und Schlagkombinationen ein oder vermöbelt sie mit herumstehenden Gegenständen – von der Leuchttafel über den Golfschläger bis hin zum Regenschirm lassen sich allerlei Utensilien zweckentfremden. Behaltet zudem Eure Heat-Leiste im Auge, die sich mit jedem Treffer ein Stückchen füllt. Ist sie voll, wird's richtig hitzig: Entfesselt verheerende Special-Moves, mit denen Ihr Widersacher gegen die Wand schmettert oder in den Schwitzkasten nehmt. Habt Ihr alle Angreifer erledigt, zeigt sich der Herausforderer kleinlaut und versorgt Euch mit schmutzigem Geld und wertvollen Erfahrungspunkten. Letztere investiert Ihr in die Kampfkunst Eures Recken: Verlangsamt die Abnahme des Heat-Pegels, baut die Energieleiste aus oder erlernt neue Moves wie Kung-Fu-Sprungattacken und fieses Nachtreten.

André Kazmaier



Glück gehabt, Sega! Wären die Action-Einlagen in "Yakuza" öde, fiele die Wertung wohl deutlich niedriger aus. Die restlichen Aspekte sind zwar ambitioniert, überzeugen aber nicht vollends: Erstens verliert sich die interessante Story zu oft in Nebensächlichkeiten. Zweitens fällt die Metropole ansprechend aus, kann aufgrund mangelnder Interaktionsmöglichkeiten aber nicht mit "Shenmue"-Schauplätzen konkurrieren. Drittens: Die Cutscenes sind gut in Szene gesetzt und überzeugen mit professionellen Sprechern – mangelnde Lippensynchronität und hässliche Tiefenschärfe-Filter nerven jedoch. Noch eine Anmerkung zu den holprig übersetzten Untertiteln: Werdet Ihr aufgefordert, die Arkaden aufzusuchen, dann stattet der örtlichen Spielhalle (Arcade) einen Besuch ab...

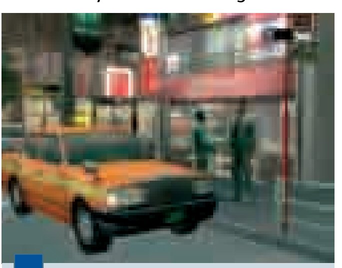




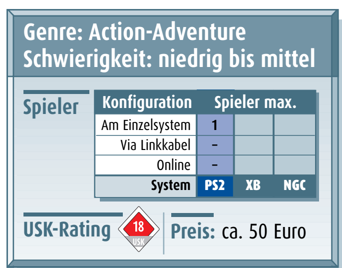
PS2 Das Kasino verzückt nicht nur mit freizügig gekleidetem Personal. Ihr dürft auch Eure hart verdienten Yen bei Black Jack, Roulette oder Baccara verprassen.

Eingeschränkte Freiheit

Imposante Umgebungen verleiten zum Sightseeing, Passanten laden zum Plausch und Arcade-Automaten locken zum Spiel. Doch der vermeintlichen Freiheit schiebt Sega einen Riegel vor: Die Kamera lässt sich ausschließlich im Kampf und in einzelnen Arealen manuell justieren. Ebenso könnt Ihr nur mit einigen markierten Personen plaudern. Und auch die Automaten in den Spielhöllen verweigern Euch fast alle den Dienst. Dafür schwingt Ihr in der Baseball-Halle die Keule oder verjubelt Eure sauer verdienten Yen beim Roulette. Außerdem könnt Ihr Euch die Zeit mit Sidequests vertreiben, die einige Tokioter für Euch parat halten. Diese reichen von simplen Besorgungen bis hin zu storyrelevanten Aufgaben. *ak*



PS2 Ideal für faule Zocker: Taxis ersparen Euch viel Laufarbeit.

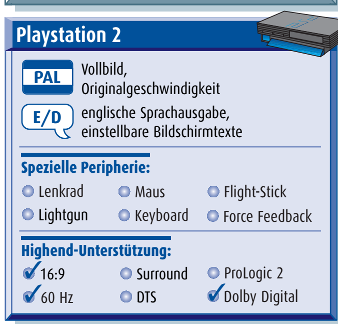


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 18 — Preis: ca. 50 Euro



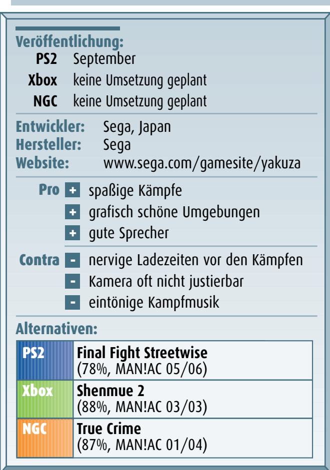
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ✓ Dolby Digital



Veröffentlichung:
- PS2: September
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com/gamesite/yakuza

Pro
- + spaßige Kämpfe
- + grafisch schöne Umgebungen
- + gute Sprecher

Contra
- – nervige Ladezeiten vor den Kämpfen
- – Kamera oft nicht justierbar
- – eintönige Kampfmusik

Alternativen:
- PS2: Final Fight Streetwise (78%, MAN!AC 05/06)
- Xbox: Shenmue 2 (88%, MAN!AC 03/03)
- NGC: True Crime (87%, MAN!AC 01/04)



Yakuza

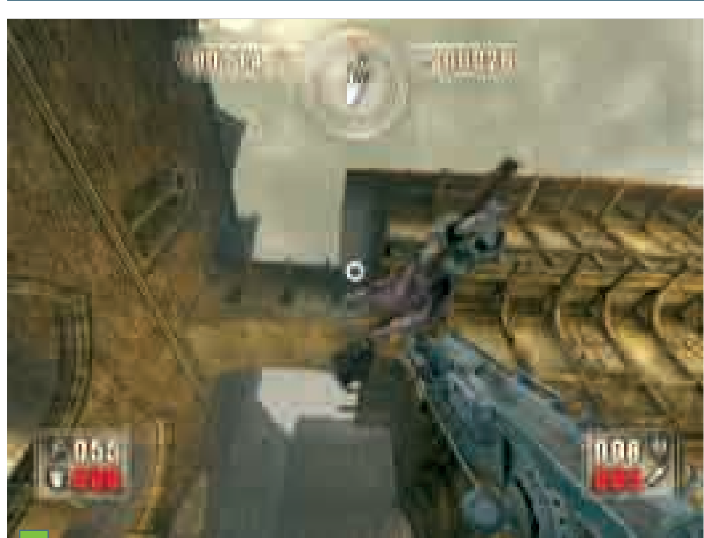
Playstation 2 — Grafik 80 % — Sound 64 % — 79 % Spielspaß

Storylastiges Abenteuer mit spaßigen Kloppereien, das mit vielen Ladezeiten nervt.

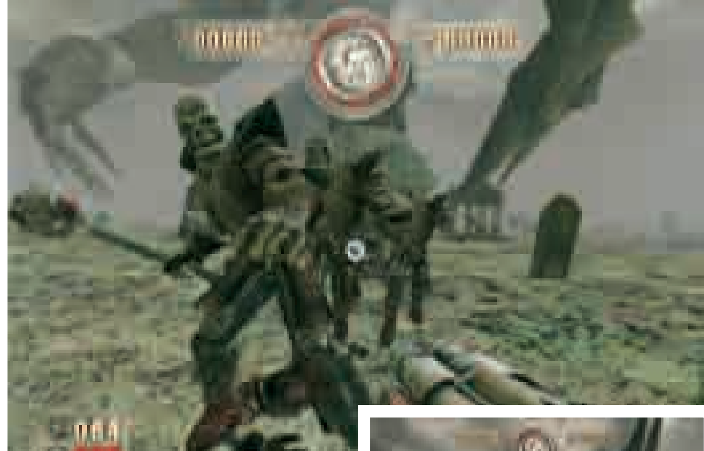




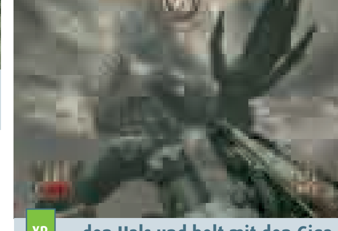
Painkiller: Hell Wars



XB Fliegeralarm: Untote Hexenweiber preschen auf ihren Besen durch eine mittealterliche Stadt – und sind dabei frustrierend schwer zu treffen!



XB Der Frankenstein-Riese am Ende des ersten Kapitels hetzt Euch Untote auf...



XB ...den Hals und holt mit den Giga-Pranken zum Hieb aus.

Vergesst alles, was Ihr über moderne Ego-Shooter wisst: Vergesst Schleichmanöver, vergesst Heimlichtuerei, vergesst taktische Kniffe – und vergesst auch alles andere, was das ehemals auf nackter, roher Gewalt basierende Genre in den letzten Jahren zu einer immer realistischeren Kampferfahrung hat werden lassen. Denn mit der PC-Umsetzung "Painkiller" (inklusive der Level-Erweiterung "Battle out of Hell") kehrt das Genre zu seinen Wurzeln zurück: Sagt einer ganzen Heerschar von Dämonen und grotesken Bestien den Kampf an, pfählt sie, durchlöchert sie, zerschnetzelt sie. Kurzum: Ihr kämpft Euch Volldampf voraus durch die düstersten, schmierigsten sowie stinkigsten Kavernen der Hölle und ballert dabei auf alles, was sich bewegt – ganz so, als gäbe es kein Morgen mehr. Dabei geht es viel weniger um die Frage nach Eurer irdischen Zukunft (denn die endete bereits vor langer Zeit bei einem spektakulären Autounfall) als um das 'Oben oder Unten'. Will heißen: Nur dann, wenn Ihr im Auftrag von höchster Stelle Luzifers Generälen den Garaus macht, verdient Ihr Euch das Frei-Ticket in den Himmel – und rettet damit obendrein die unsterbliche Seele Eures ebenfalls veblichenen Frauchens.

Dafür tretet Ihr einen Vernichtungsfeldzug an, über den selbst Genre-Begründer id ("Doom") Freudentränen vergießen würde: Nagelt die zombifizierten Insassen einer infernalischen Klapsmühle an die blutverschmierten Krankenzimmerwände, pustet auf dem Zwischenwelts-Friedhof frisch dem Grab entstiegene Skelett-Schwertschwinger um, zerfetzt beim Durchstreifen einer höllischen Kapelle Mönchen die Kutte und räumt mit glühendem Lauf in einer ausrangierten Haftanstalt auf!

Einfach schießt am besten

"Painkiller" präsentiert sich als zwar effektvolles, aber ansonsten durch und durch minimalistisches Schlachtfest. Durch Korridore und Katakom-

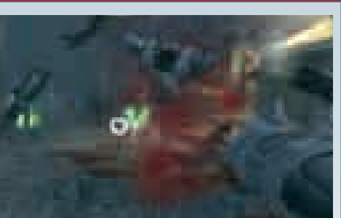


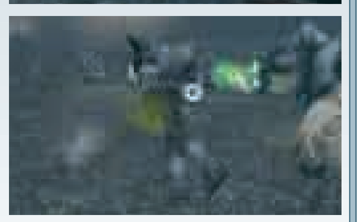
XB Auch die Hölle hat ihre eigene Klapsmühle: Erledigt Zombie-Patienten und unter Strom stehende Zwangsjacken-Träger, bevor sie Euch auf den Leib springen!

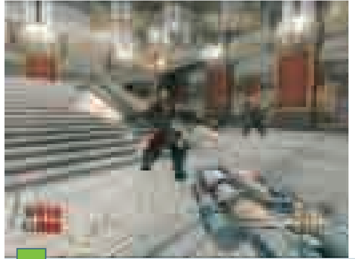
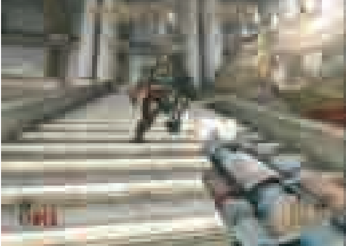
▪ ▪ ▪ Softkiller ▪ ▪ ▪

Oder: Wie man einen virtuellen Serienmörder entmannt

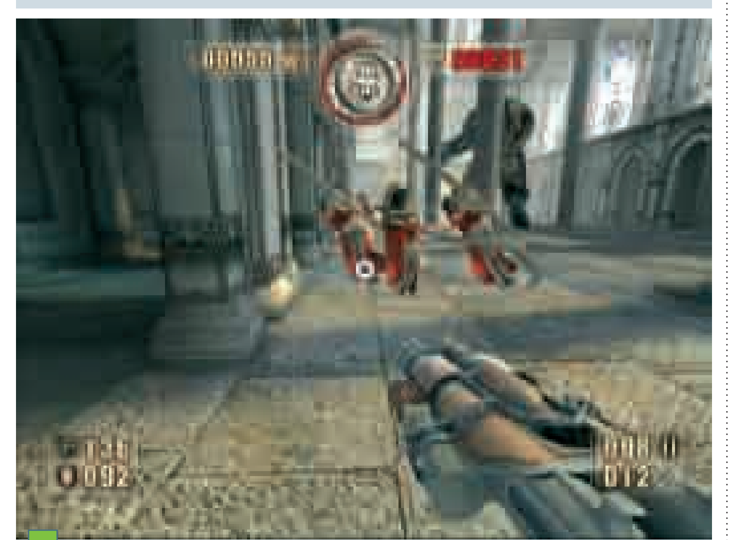
Es hätte so schön sein können: Nachdem wir zu Beginn der Heftproduktion erst das US-"Painkiller" vor die Flinte bekamen, war die diebische Freude über stilgerechte bis urkomische Brutalitäts-Exzesse groß. Eimerweise Pixelblut und Gegner, die ihre Gliedmaßen nach einem Schuss aus nächster Nähe über die komplette Level-Architektur verteilen (Bild oben) – da lacht der Bildschirmkiller in Euch. Doch nach Erhalt der deutschen Fassung kam die große Ernüchterung: Futsch waren die schicken Gore-Effekte und weg das fürs Genre charakteristische "Aaaah..."-Gefühl, das sonst mit dem Niederstrecken von Feindvieh einhergeht. Stattdessen drehen sich die grün blutenden "Painkiller"-Germanen nur einmal müde um die eigene Achse, um dann brav zusammenzubrechen.





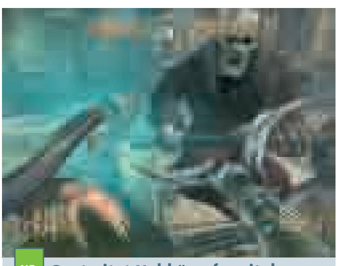
XB Setzen Euch im letzten Level der Theater-Welt nicht nur mit ihrem Katana, sondern auch mit Feuerbällen zu: die maskierten Samurai-Dämonen.



XB Legt Euch erst mit dem dicken Boss-Brocken (im Bildhintergrund) an, wenn Ihr genug Gegner-Seelen für einen Berserkergang beisammen habt!



XB Wegen Überfüllung geschlossen: Die Geistermönche stolpern schon über ihre gefallenen Kollegen.



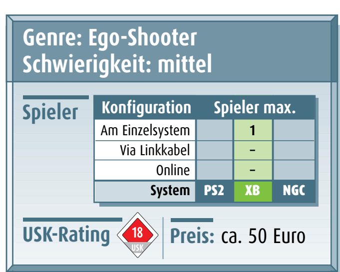
XB Bestreitet Nahkämpfe mit dem rasiermesserscharfen 'Painkiller'!

ben hasten, als wäre Euch der Leibhaftige persönlich auf den Fersen, dabei munter Munition in den Monsterpulk schicken sowie dann und wann einen flinken Hopser riskieren, um dezente Höhenunterschiede oder eine Schlucht zu überwinden: Mehr hat der Krieg gegen das Böse nicht zu bieten, aber mehr benötigt er auch nicht, um sein diabolisches Potenzial zu entfalten und Euch jederzeit auf Trab zu halten.

Und schließlich braucht Ihr jeden Funken Aufmerksamkeit dafür, Eure modrigen Widersacher auf Distanz zu halten oder endgültig in den Höllenschlund zu schicken: Denn Satans Schergen sind nicht nur zahlreich – sie sind auch auf Zack. So hat jede Kreatur ihre ganz eigene Angriffstaktik, mit der sie Euch zerlegen, zerbeißen oder zerhacken möchte: Teufelsmönche werfen ihre Hackebeile nach Euch, um dann im letzten Moment in den Nahkampf überzugehen. Vor Leichenflüssigkeit triefende Zombies krabbeln unter mitleiderregendem Gejammere nur wenige Meter weit – und springen plötzlich mit einem gewaltigen Satz auf Euch zu, um Eurem Alter Ego ihre fauligen Zähne ins Fleisch zu schlagen. Schmerbäuchige Lack- und Leder-Rocker mit Fetischmasken eröffnen nach einer viel zu kurzen Feuerpause aus ihren Gatling Guns das Feuer auf Euch. Skelette in wallenden Gewändern lähmen Euch mit Giftattacken aus ihren Kampfstäben und alle möglichen wie unmöglichen anderen Monstrositäten haben es ebenfalls auf Eure kostbare Energieanzeige (lässt sich durch das Aufsammeln frei gesetzter Gegnerseelen und ähnlicher Extras auf über 200% steigern) abgesehen, wenn sie geifernd, knurrend und zischend auf Euch losgehen. Die Offensiv-Muster Eurer Opponenten zu erkennen und rechtzeitig darauf zu reagieren, indem Ihr flugs ausweicht oder Eurerseits draufhaltet, ist nicht weiter schwer. Aber ist Euch gleich ein ganzes Dutzend der unterschiedlichsten, heimtückischen Wesen auf den Fersen, dann kommen selbst die ganz ausgekochten Egomanen unter Euch ins Schwitzen. Gut, dass auch Ihr ein paar Trümpfe auf Eurer Seite habt: Außer durchschlagenden Argumenten wie Schrotflinte, Nadelwerfer, Bolzenschießgerät und tragbarer 'Painkiller'-Kreissäge steht Euch – genügend erballerte Moneten vorausgesetzt – ein ganzes Sammelsurium an Tarotkarten zur Verfügung. Die bescheren Euch nicht nur Effekte wie die wunderbare Verdopplung sämtlicher Munitionsvorräte, sondern versetzen Euch außerdem in einen rasanten Berserkergang. Der verleiht Euch für wenige Momente Superkräfte, mit denen Ihr selbst den dicksten Boss-Brocken in null Komma nichts alle macht. *rb*

Robert Bannert

People can fly reduziert das Genre gelungen aufs Wesentliche und entfesselt dabei ein dämonisches Gemetzel, wie wir es schon lange nicht mehr gesehen haben. Zumindest in den USA – denn hier zu Lande leidet die "Painkiller"-Stimmung erheblich unter der USK-gerechten Kastration (lest hierzu auch unseren Kasten 'Softkiller'). Spaß bringen die blitzschnellen Feuergefechte mit knochenrasselnder und scheppernder Gegnerschar zwar noch immer, aber bei einem an Horror-B-Movies orientierten Gewalt-Aufgebot wie "Painkiller" sind die Splatter-Effekte nun mal das Salz in der blutigen Suppe. Ohne in schmierige Brocken zerplatzende Untoten-Kadaver und trashige Pixelfontänen macht die Monsterjagd einfach viel weniger Spaß. Davon abgesehen ist der polnische Baller-Exzess mit seiner atmosphärischen (wenn auch nicht ganz ruckelfreien) Grusel-Grafik und eingängigem Heavy-Metal-Sound genau das Richtige für all jene Action-Fans, die sich die guten alten Ego-Shooter-Tage zurück wünschen: Losballern, ohne sich um neumodischen 'Design-Schnickschnack' und Hightech kümmern zu müssen – das ist hier die Devise!

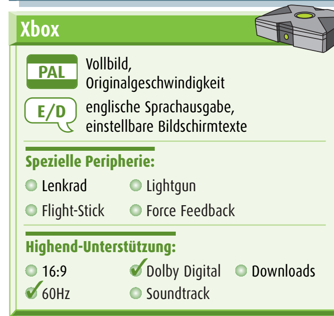


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	

USK-Rating: 18 | Preis: ca. 50 Euro



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack



Veröffentlichung:
- PS2: September
- Xbox: September
- NGC: Umsetzung nicht geplant

Entwickler: People can fly, Polen
Hersteller: Dreamcatcher / CDV
Website: www.painkillergame.com

Pro
- + trotz einiger Ruckler höllisch flott
- + stimmungsvolle Kulissen
- + einprägsames Gegner-Design
- + herrlich unkompliziert

Contra
- – wird mit der Zeit eintönig
- – extreme Gewalt-Entschärfung frustet

Alternativen:

PS2	Killzone (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Doom 3 (88%, MAN!AC 04/05)
NGC	Timesplitters: Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)



Painkiller: Hell Wars

Xbox
Grafik 72 %
Sound 79 %
74 % Spielspaß

Hochgradig dynamische und spaßige Höllen-Ballerei – hier zu Lande extrem verstümmelt.





Test Drive Unlimited



360 Wo Preisgeld angeboten wird, tummelt sich natürlich Konkurrenz: Die Rennen gegen bis zu sieben menschliche oder Computer-Raser fallen besonders dann fordernd heraus, wenn auch noch Zivilverkehr auf der Straße unterwegs ist.

NEXTGEN-FAKTOR

Hawaii war noch nie so schön: Detaillierte Autos und natürliche Umgebungen gefallen, allerdings bleiben Ruckler und Pop-Ups nicht aus.

TV VS HDTV

Auch auf normalen Glotzen überzeugt die umfangreiche Raserei optisch. 50 Hz werden unterstützt, Vollbild-Darstellung dagegen nicht.

Hawaii ist nicht nur der 50. Bundesstaat der USA und Austragungsort des NFL-"Pro Bowl", sondern auch ein populäres Urlaubsziel. Dank Atari habt Ihr nun die Chance zu einem virtuellen Ausflug auf die pazifische Inselgruppe – "Test Drive Unlimited" macht's möglich.

Zu Beginn des Raser-Abenteuers steigt Ihr in ein Flugzeug und düst ab nach Oahu, der drittgrößten Landmasse von Hawaii. Dort angekommen, kauft Ihr Euch ein schickes Anwesen und Euer erstes Auto, mit dem es dann los geht auf dem Weg zu Ruhm und Ehre.

Das Ziel von "Test Drive Unlimited" ist es, einen möglichst hohen Status zu erlangen. Der Weg dahin führt über viele verschiedene Pfade und ist eng mit dem Gamerscore verknüpft. Für das Erfüllen bestimmter Vorgaben und Ziele bekommt Ihr Zähler, durch das Erreichen vorgegebener Grenzen werdet Ihr vom Anfänger zum Profi. Damit eröffnen sich Euch weitere Möglichkeiten wie z.B. der anfangs noch nicht auswählbare Foto-Modus oder die Zulassung für prestigeträchtigere Rennen.

"Test Drive Unlimited" grenzt Eure fahrerische Freiheit nicht ein: Auf einer elektronischen Karte werden alle bereits bekannten Orte, Läden und Veranstaltungen angezeigt. Seid Ihr dort schon mal vorbeigefahren, wird die Straße im Plan eingefärbt und Ihr könnt Euch auf Wunsch bequem hinbeamen lassen – sonst markiert Ihr das Ziel per GPS und macht Euch auf den Weg.

Fahrt, wohin Ihr wollt

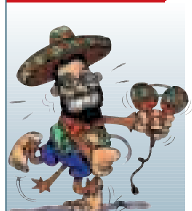
Rund 1.800 Kilometer asphaltierte Pisten wurden originalgetreu adaptiert und umspannen die gesamte Insel. So rollt Ihr durch eine Hand voll Städte mit Hochhäusern, aber vor allem erkundet Ihr naturbelassene Umgebungen. Wenn Ihr mit Vollgas über breite Highways brettert, seht Ihr natürlich nicht so viel vom Wildwuchs wie in abgelegeneren Umgebungen, in denen Bergpfade und gemächliches Tempo angesagt sind.

Wann Ihr was macht, um Eure Karriere voran zu treiben, bleibt weitgehend Euch überlassen: Selbst ungezwungene Spritztouren werden belohnt, denn einige Auszeichnungen sind an die gefahrenen Kilometer oder das Erkunden des Straßennetzes gebunden. Auch Einkaufstripps bringen einen besseren Status – habt Ihr schicke Klamotten im Schrank oder flotte Boliden in der Garage, steigt das Ansehen. Dazu benötigt Ihr natürlich Geld, das Ihr bei organisierten Veranstaltungen gewinnt. 120 Wettbewerbe warten auf Euch und sind in drei Kategorien aufgeteilt: Zeitangriff, Tempo und Rennen – darunter u.a. Solofahrten gegen die Uhr, Geschwindigkeitsmessungen bei Radarfallen und Duelle gegen bis zu sieben Kontrahenten. Aber Achtung: Das alles findet auf öffentlichen Straßen statt, weshalb Ihr je nach Vorgabe nicht nur die direkte Konkurrenz, sondern auch den Zivilverkehr beachten müsst. Grundsätzlich sollt



360 Die Polizei auf Hawaii sieht die Sache locker: Normalerweise müsst Ihr schon den Blechrambo geben, um einen Strafzettel zu kassieren.

Ulrich Steppberger



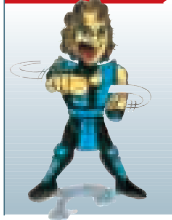
So schön kann ein virtueller Raser-Urlaub sein: Das Insel-Paradies Hawaii wird bei "Test Drive Unlimited" optisch gelungen in Szene gesetzt und vermittelt tadelloses Pazifik-Flair, da verzeihe ich kleine Technikmacken gerne. Klar, die Umgebung fällt nicht übermäßig variantenreich aus, aber langweilig wird die Erkundung des weitläufigen Straßennetzes keineswegs. Matthias' Meinung zur Solo-Karriere kann ich bis auf einen Punkt nicht teilen: Es stimmt zwar, dass Euch kein Leitfaden gegeben wird und deshalb das weitere Vorgehen nicht immer offensichtlich ist. Aber für Offline-Fahrer gibt es dank der unterschiedlichen Rennen und Missionen genug zu tun, um für Wochen zu unterhalten. Ich finde die Karriere-Ziele äußerst motivierend angelegt, das gelegentliche 'Aufleveln' bzw. notwendige Geldverdienen gehört da einfach dazu. Gekrönt wird der Inseltripp von den durchdachten Xbox-Live-Möglichkeiten, die hoffentlich bei höherer Server-Auslastung so gut klappen wie bei unseren Betatest-Runden. Das 'offene' Konzept ist sicher nicht jedermanns Sache, aber wer ein Rennspiel mit neuen Ideen sucht, sollte "Test Drive Unlimited" anschauen.



360 "Project Gotham Racing 3" ist nicht das einzige Rennspiel mit richtiger Cockpit-Sicht: "Test Drive Unlimited" setzt ebenfalls die Innereien jedes Flitzers originalgetreu um und achtet sogar auf noch mehr Details – fahrt Ihr z.B. die Seitenscheiben runter, wird das Fahrgeräusch hörbar anders.

Ihr alles mit einer Gold-Medaille abschließen, doch Preisgeld gewinnt Ihr für jede Podestplatzierung. Davon gönnt Ihr Euch knapp 100 lizenzierte Vehikel vom Luxus-Ferrari bis hin zum Oldie-Muscle-Car oder sogar Motorräder. Die Flitzer sind in verschiedene Leistungsklassen eingeteilt und können zudem noch getunt werden – außerdem wird der Kauf eines neuen Hauses fällig, wenn in Euren bisherigen Domizilen der Garagenplatz nicht mehr ausreicht. Wollt Ihr Euer Vermögen nicht ankratzen, dürft Ihr bei Bedarf die Nobelschleudern einfach von einem Vermieter kurzzeitig ausleihen. Auch an Nachschub wurde bereits gedacht: In den nächsten Monaten könnt Ihr vom Marktplatz gegen ein Entgelt weitere Vehikel downloaden und bekommt auch noch frische Radiosender dazu.

Matthias Schmid



Liebe Eden Games, vergesst mir die Einzelspieler nicht! So unbegrenzt der Spielspaß bei "Test Drive Unlimited" im Kampf mit (hoffentlich) zahlreichen Online-Piloten sein mag, so limitiert ist er für Solo-Raser. Ihr werdet ohne große Hilfen auf das Eiland geworfen – keine Arcade-Rennen, kein Losbrettern mit Superflitzern, kein kurzes Splitscreen-Duell gegen Kumpels. So schick die Tropeninsel modelliert sein mag, dank viel grünem Wildwuchs wisst Ihr trotz Navi nicht immer genau, wo es langgeht und könnt Kurven schlecht einschätzen. Auch die Stärke der (vor dem Rennen nicht genau bekannten) Gegner ist mitunter unausgewogen. Überzeugend finde ich die klasse Cockpit-Perspektive sowie die hübschen Boliden, schwach dagegen die dümmlichen CPU-Polizisten.

Kurierfahrten inklusive

Während die Rennen auf der Karte sofort sichtbar sind, gibt es noch 100 andere Aufgaben, die Ihr erst bei freier Fahrt entdeckt. Models und Anhalter stehen am Straßenrand und wollen mitgenommen werden. Allerdings sind die Herrschaften anspruchsvoll: Ihr müsst nicht nur das Ziel innerhalb einer Zeitvorgabe erreichen, außerdem dürft Ihr nicht zu wild agieren – rempelt Ihr andere Fahrzeuge oder holpert Ihr durchs Gelände, verlieren Eure Fahrgäste die Geduld und steigen aus. Ist die Fahrt erfolgreich, bekommt Ihr zur Belohnung immerhin ein paar Klamottengutscheine. Bei Kuriereinsätzen dürft Ihr dagegen ungeniert Gas geben, dafür wird aber eine Kompensation

360 Es gibt viel zu tun: Die zoombare Karte hilft Euch jederzeit bei der Orientierung und der Suche nach Wettbewerben.

360 Hobby-Fotografen freuen sich: Habt Ihr die Option freigespielt, könnt Ihr jederzeit einen Schnappschuss machen.

Dauerbrenner

Die 19-jährige "Test Drive"-Historie



"Test Drive" kann für sich beanspruchen, eine der ältesten Rennspielserien der Videospielgeschichte zu sein. Bereits 1987 erschien von Accolade der erste Teil für Heimcomputer (C64-Fassung im Bild), der sich als reinrassiger 'Probefahrt-Simulator' verstand. Danach erlebte die Franchise viele Höhen und Tiefen: Die Fortsetzungen wandelten sich rasch zu arcadelastigeren Rasern, den Tiefpunkt gab es 1999 mit Teil 6 – die erste für Atari entwickelte Episode war so schlecht, dass die Europa-Veröffentlichung dem anerkannten Katastrophen-Magneten Cryo überlassen blieb. Einige serienfremde Spiele bekamen in den USA das "Test Drive"-Label verpasst, darunter "V-Rally 2" (Dreamcast) und "Die 24 Stunden von Le Mans". Auch die "Off-Road"-Ableger hatten mit den Ursprüngen wenig gemeinsam. Zu 128-Bit-Zeiten wurde der "Test Drive"-Name in Europa verschwiegen: So erschien die ordentliche PS2-/Xbox-Flitzerei 2002 als "TD Overdrive", der obskure Redneck-/Destruction-Derby-Verschnitt "Eve of Destruction" schaffte es 2004 erst gar nicht nach Deutschland.

360 Mit dem Ferrari auf der Geisterfahrer-Spur: Wählt Ihr die Innenansicht, seid Ihr wirklich mittendrin im Geschehen – "Test Drive Unlimited" erlaubt es sogar, Sitzposition und -höhe sowie Lenkradentfernung zu regulieren.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	> 1.000
System	360

USK-Rating frei **Preis:** ca. 70 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 September
- PS2 Oktober
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Eden Games, Frankreich
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
- + große Raserfreiheit toll umgesetzt
- + massenhaft Veranstaltungen
- + Online-Aspekt fein implementiert
- + Grafik bringt Hawaii-Feeling rüber

Contra
- – gelegentliche Ruckler und Pop-Ups
- – Konzept manchmal fast zu offen

Alternativen:
- PS2 **Gran Turismo 4** (94%, MAN!AC 04/05)
- Xbox **Project Gotham Racing 2** (91%, MAN!AC 12/03)
- NGC **Need for Speed Most Wanted** (83%, MAN!AC 01/06)

Test Drive Unlimited
Xbox
Grafik 71 %
Sound 80 %
87% Spielspaß

Umfangreiches Rennspiel-Epos, das hübsch anzusehen ist und mit tollen Online-Optionen lockt.

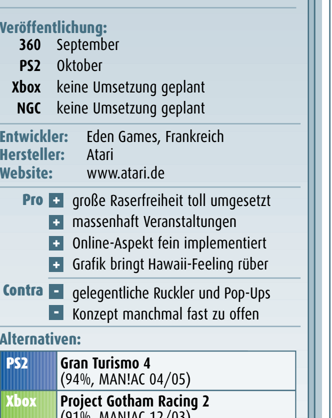
fällig, wenn Ihr das Paket zu spät abliefert. Entspannter geht es zu, wenn Ihr Luxuswagen ausliefert – dann drückt kein Zeitlimit, dafür wird jeder Kratzer im Lack vom Lohn abgezogen.

Gesellschafts-Raserei

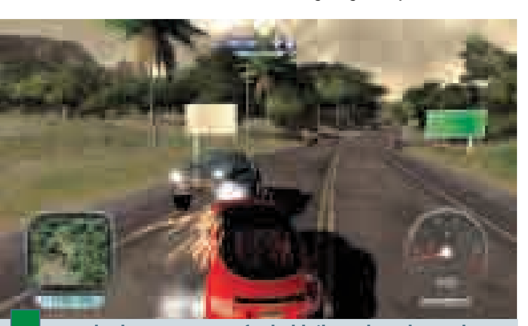
Den Großteil Eurer Auszeichnungen könnt Ihr als Solisten offline einfahren. Den Rest gibt's via Xbox Live zu ergattern, wo Ihr jede Menge mehr zusätzliche Betätigungsmöglichkeiten findet. "Test Drive Unlimited" bezeichnet sich als 'M.O.O.R.' (Massively Open Online Racer): Ihr tummelt Euch also nicht nur alleine oder mit wenigen menschlichen Konkurrenten auf der Insel – stattdessen sind mehrere tausend Mitspieler gleichzeitig unterwegs. Die seht Ihr allerdings nicht alle auf einmal: An knapp 100 vorgegebenen Treffpunkten warten Mini-Lobbys auf Euch, wo Gleichgesinnte zu Rennen antreten. Wem das nicht reicht, der kann bei Drive-Ins von anderen Piloten erstellte Solo-Läufe herunterladen (oder selbst welche zur Verfügung stellen) und versuchen, das Preisgeld zu kassieren. In Clubs wiederum schließt Ihr Euch mit Gleichgesinnten zusammen und bildet einen Automobil-Clan, mit dem Ihr Euch gegen andere Teams messt.

Seid Ihr in freier Fahrt unterwegs, greift "Test Drive Unlimited" auf einen Kniff zurück: Dann sind nämlich eine Hand voll Fahrer, die räumlich am nächsten liegen, tatsächlich mit Euch auf der Piste und können z.B. per Lichthupe zu spontanen Duellen herausgefordert werden. *us*

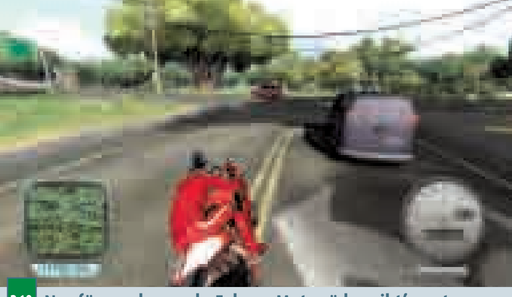
Thomas Stuchlik



Endlich mal frischer Wind im eingeschlafenen Rennspiel-Genre! Ataris offenes Raser-Konzept weckt den Forscher in mir und beschäftigt mich mit stundenlangen Erkundungstouren. In die gleiche Kerbe schlägt die Rennauswahl – statt strikt vorgegebener Events gilt hier Freiheit pur. Auch das hilfreiche Navigationssystem passt da gut ins Konzept. Leider wird mir die baumbewachsene Optik nach einiger Spielzeit aber zu eintönig. Auch die Motorräder wirken etwas deplatziert und sind nur aufwändig freizuspielen. Letztendlich ist mir rätselhaft, wieso der Titel in den USA für gerade mal 40 Dollar angeboten wird, während hiesige Zocker 70 Euro zahlen müssen. Doch auch zum Vollpreis bietet "Test Drive Unlimited" genug Fahrspaß ohne allzu hohen Realismusanspruch.



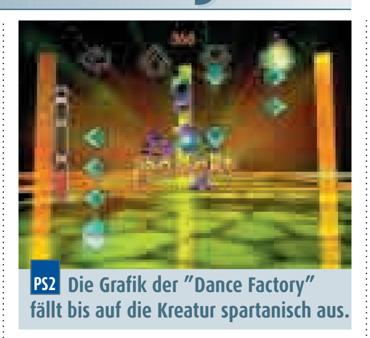
360 Rempler bremsen unsanft ab, bleiben aber ohne Folgen: Blechschäden und mehr erleiden nur die anderen Boliden.



360 Nur für ausdauernde Fahrer: Motorräder gibt's erst zu kaufen, wenn Ihr alle Autohäuser besucht habt.

Dance Factory

Nachdem Konami jahrelang das Tanzspiel-Monopol auf der PS2 für sich beanspruchen konnte, kündigt sich nun von Codemasters ein Rivale an. Die "Dance Factory" (wahlweise mit oder ohne Tanzmatte erhältlich) lockt mit einem besonderen Feature: Statt Euch mit einer mehr oder weniger großen Anzahl vorgegebener Songs abzuspeisen (zum Einstieg wurden lediglich fünf Titel auf die Scheibe gepackt), könnt Ihr jede beliebige Musik-CD einlegen und aus dieser neue Schrittfolgen generieren lassen. In der Praxis funktioniert das einfach und problemlos, die Resultate sind allerdings u.a. vom



PS2 Die Grafik der "Dance Factory" fällt bis auf die Kreatur spartanisch aus.

Tempo und der Art der Vorlage abhängig: Rasend schnelle Metal-Schrammeleien oder sphärische Ambient-Klänge führen in der Regel zu weniger passenden Resultaten,



PS2 Nett: Während der CD-Analyse spielt Ihr eine einfache Knobelei.

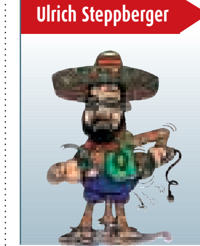


während Standard-Pop-Kost ordentlich umgesetzt wird – an die handgefertigten Tanzvorgaben des "Dancing Stage"-Konkurrenten kommt das allerdings nie heran. Neben allen möglichen Standard-Spielvarianten könnt Ihr aus den CDs virtuelle Monster kreieren und von erspielten Punkten Accessoires dafür kaufen, auch neue Hintergründe sind erhältlich. *us*



Bodyrockers: "I Like the Way"
Kool and the Gang: "Get Down On It"
Pussycat Dolls: "Don't Cha"
Rihanna: "Pon de Replay"
Tim McGraw: "I Like It, I Love it"

Ulrich Steppberger



Idee super, Ausführung mittelprächtig: Dass automatisch generierte Tanzschritte nicht so gut ausfallen wie von Menschenhand erdachte Sequenzen, überrascht wohl niemanden. Die Resultate der "Dance Factory" sind dennoch akzeptabel, auch wenn es mit dem Takt nicht immer so ganz hinhaut. Stört Euch das weniger, bekommt Ihr schier unendliches Tanzmattenfutter, was auf jeden Fall ein Anreiz ist. Allerdings finde ich es enttäuschend, dass der Rest so fade ausfällt: Die Spielmodi sind zwar okay und auch das Kreaturen-Feature hat einen gewissen Charme. Doch optisch erreicht "Dance Factory" mit drögen Hintergründen höchstens Amateur-Niveau und wirkt einfach lieblos – schade, denn für Partyrunden taugt die Tanzerei durchaus.



Playstation 2
Grafik 34 %
Sound 71 %
63 % Spielspaß

Tanzspiel mit originellem Schrittfolgengenerator, aber liebloser Aufmachung.

Enchanted Arms

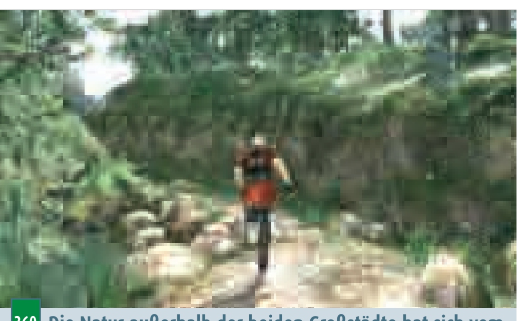
360 Yokohama wurde von der 'Queen of Ice', einer zornigen Devil-Golem-Femme-Fatale, schockgefrostet: Jetzt tragt Ihr im ewigen Eis heiße Gefechte aus. Zieht Eure Kämpen dafür über das taktische Bodenraster. Das verrät aber nicht nur Euch...

360 ...sondern auch Euren Feinden, wer gerade in Angriffsreichweite ist.

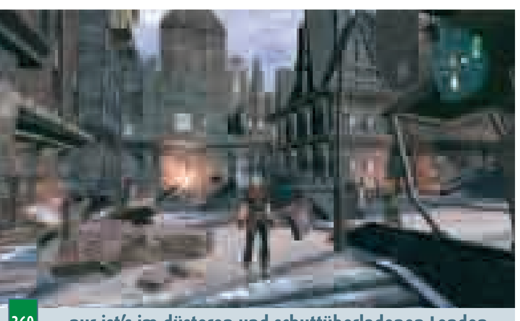
Habt Ihr im Geographie-Unterricht gut aufgepasst? Ja?! Klasse – dann wisst Ihr ja sicher, dass London und Yokohama nur ein paar Kilometer voneinander entfernt liegen... richtig? Falsch? Ach, dann haben wir da wohl was verwechselt... oder vielmehr die Designer vom japanischen Entwickler From – denn in deren klassischem Rollenspiel-Aufgebot "Enchanted Arms" müsst Ihr gerade mal ein paar Meilen zurücklegen, eine ausrangierte, unterirdische Militärbasis durchqueren und ein paar dutzend Zufallsbegegnungen über Euch ergehen lassen, um von der mittelalterlich anmutenden Hauptstadt Englands in die japanische und inzwischen unter dicken Eismassen begrabene Metropole zu kommen.

Wie das funktioniert? Ganz einfach: Man erfinde eine alternative Realität und knüpfe ein paar beliebige Parallelen zu unserer Welt – denn auf diese Weise klingt die Geschichte um einen apokalyptischen Krieg mit magischen Waffen, den nur zwei Großstädte überstanden haben, gleich doppelt so tragisch.

Damals haben die so genannten Devil Golems gewütet – und dabei ihre Schöpfer mit in den Abgrund gerissen. Ähnlichkeiten zur Vision vom atomaren Holocaust sind rein zufällig... Auch die Gestaltung der beiden überlebenden Metropolen Yokohama und London scheint sich als Analogie auf unsere echte Welt zu verstehen – spiegelt aber hoffentlich nicht wider, was der heutige Japaner vom Westen denkt. Während Yokohama eine blühende Wohlstandsgemeinschaft mit traumhaften Errungenschaften auf den Gebieten Technik und Magie ist, sind die Briten ins finstere Mittelalter zurückgefallen und werden von einem faschistischen, menschenverachtenden Monarchen regiert.



360 Die Natur außerhalb der beiden Großstädte hat sich vom Krieg erholt, ist aber äußerst feindselig geworden...

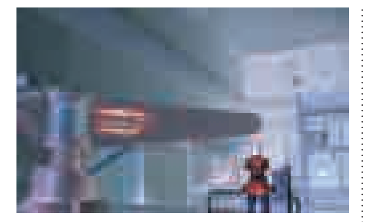


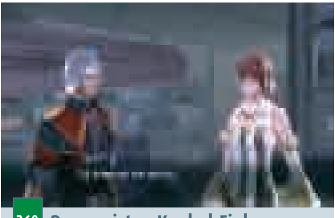
360 ... nur ist's im düsteren und schuttüberladenen London auch nicht viel freundlicher.

Welt unter

Aber Glanz und Glorie Yokohamas währen nicht lange. Als Student Atsuma und zwei seiner Kommilitonen das Golem-Turnier der Jubiläumsfeier verlassen, finden sie sich in eine andere Welt versetzt: Die ehemals vor Leben pulsierende Stadt ist nur noch ein schwelender Schutthaufen, ihre Bürger liegen wie von einem Virus niedergestreckt am Boden, vom Himmel regnet es eigenartiges, weißes







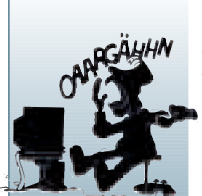
360 Den meisten Knobel-Einlagen geht ein längerer Dialog voraus.



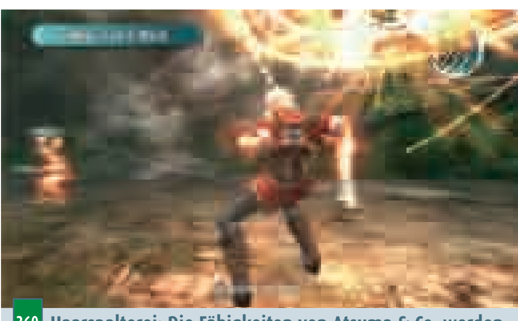
360 Außerhalb der Stadtmauern zeigt "Enchanted Arms" die schönsten Sehenswürdigkeiten: moosüberwucherte Ruinen und Monumente vergangener Tage.

Zeug – und zu allem Überfluss ist auch noch die mechanisch-mystische Diener-Hundertschaft ausgetickt. Die ehemals willigen Golem-Arbeiter sowie -Soldaten der Stadt wenden sich gegen ihre Herren und fordern Eure bis zu vierköpfige Truppe zum Duell. Zwar tummeln sich auch in Euren Reihen eines oder mehrere der magischen und von Euch in Eigenfabrikation geköchelten Wesen (treten auf Wunsch online gegen die Züchtungen anderer "Enchanted Arms"-Spieler an), aber so folgsam wie Eure künstlichen Mitstreiter sind durchgedrehte, stählerne Spaßmacher, Pizzaboten und Kampfhunde leider nicht. Stattdessen wollen sie Euch – in traditioneller, japanischer Genre-Machart – Runde für Runde ans Leder. Damit Ihr zu jedem Zeitpunkt wisst, wo welcher Kollege Spalier steht und ob sich Eure Waffenbrüder in Reichweite einer gegnerischen Attacke befinden, lässt From alle Kampfteilnehmer auf einem weißen Bodenraster aufmarschieren. Das lädt zwar nicht – wie bei Strategiespielen üblich – zum groß angelegten Zug-um-Zug-Ausflug auf ein mit Geländedetails angereichertes Schlachtfeld ein, aber immerhin erlaubt Euch das in zwei Zonen unterteilte Miniatur-Schachbrett den einen oder anderen taktischen Kniff: Jede Attacke und jede Spezialfähigkeit haben ihre eigene Reichweite und ein individuelles Wirkungsraster – entsprechend will jede Aktion umsichtig geplant sein. Zumindest bei besonders harten Gefechten – denn für Auseinandersetzungen mit dem normalen Zufallsbegnungs-Geschmeiß reicht es in der Regel, den Automatik-Kämpfer zu bemühen: Der begibt sich ganz unter Hardware-Führung, nimmt Euch alle Aktionen ab und entscheidet (bei Druck der Schnellvorlauf-Taste) in Windeseile über Gedeih und Verderb Eurer Truppe. Ausgesprochene Taktiker mögen ob so viel Faulheit die Nase rümpfen, aber beim Streifzug durch Wald und Flur erweist sich der pfiffige Kampf-Regisseur schnell als nervenschonend: Denn Atsuma & Co. können zwischen Böschungen, Bäumen, schillernden Flüsslein und den Relikten einer vegangenen Hochkultur kaum einen Schritt tun, ohne nicht von sabbernden, klirrenden, scheppernden und hungrig knurrenden Golems oder magisch verändertem Getier überfallen zu werden. Dann ist der Auto-Schlächter der Retter in der Nervennot: Dank ihm lässt sich aufdringliches 3D-Gesocks verhältnismäßig zügig einsargen – damit Ihr Euch wieder interessanteren Aufgaben wie Schalter-Puzzles, Plattform-Knobeleien oder seichten Geschicklichkeitstests widmen könnt. Aber aller Kampfbeschleunigung zum Trotz solltet Ihr nicht verschwitzen, dann und wann einen Blick ins Charakter-Menü zu werfen: Denn nach einigen Gefechten warten dort reichlich Punkte auf ihre Verteilung unter Fertigkeiten und Attributen. *rb*

Robert Bannert



From liefert sein bisher bestes Rollenspiel ab, aber auch "Enchanted Arms" leidet unter den für die Firma typischen Frühschuss-Symptomen: Eine interessante Handlung, teils wunderschöne (wenn auch etwas grobkörnige) Natur-Panoramen und das strategisch inspirierte Kampfsystem bergen jede Menge Potenzial, aber zum echten Hit mangelt es wieder mal an Balance und Dynamik. So wären die von nervigen Längen gezeichneten und dramaturgisch ungeschickt inszenierten Gefechte ohne die Auto-Kampffunktion auf Dauer unerträglich – von der fast schon dreist hohen Rate an Zufallsbegegnungen mal ganz abgesehen. Dass sich Eure Kombatanten nach jeder Auseinandersetzung wieder vollständig erholen, stimmt zwar versöhnlich und hält den Schwierigkeitsgrad trotz einiger überzüchteter Gegner angenehm niedrig, aber die Stimmung retten kann auch dieser Kunstgriff nicht. Dafür wirkt die komplette Spielwelt zu sehr wie mit der heißen Nadel gestrickt: Hier wurden nette Einzelheiten so lieblos miteinander verquickt, dass man Euch insgesamt zwar ein nettes Rollenspiel-Erlebnis bietet, diesem aber zu jeder Zeit das gewisse Etwas fehlt.



360 Haarspalterei: Die Fähigkeiten von Atsuma & Co. werden nicht als Magie, sondern Verzauberung klassifiziert.



360 Außer den beiden Metropolen hat auch eine Hand voll idyllischer Siedlungen den Krieg überdauert.



360 Findet den einstigen Hafen, um das verwüstete Yokohama zu betreten!

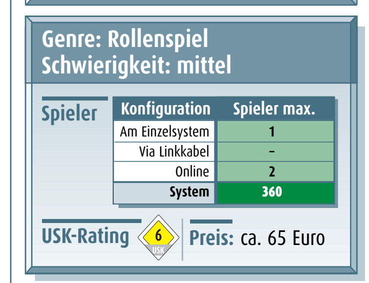


NEXTGEN-FAKTOR

Viele Texturen und Szenarien wären so auch auf älterer Hardware möglich gewesen, die Effekte dagegen sind Trumpf.

TV VS HDTV

Offenbart auf HD-Flimmerkästen nur unwesentlich mehr Details, so manche verpixelte Textur sieht auf alten TVs sogar erträglicher aus.



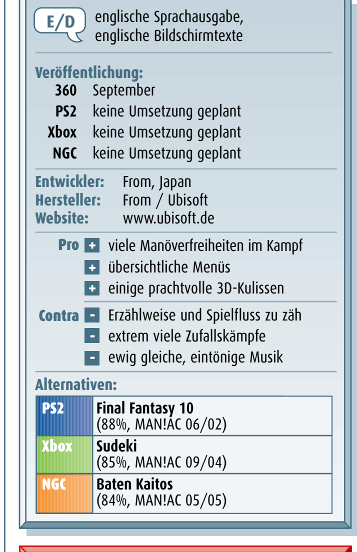
Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating 6

Preis: ca. 65 Euro



E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 September
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: From, Japan
Hersteller: From / Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ viele Manöverfreiheiten im Kampf
+ übersichtliche Menüs
+ einige prachtvolle 3D-Kulissen

Contra
- Erzählweise und Spielfluss zu zäh
- extrem viele Zufallskämpfe
- ewig gleiche, eintönige Musik

Alternativen:

PS2	Final Fantasy 10 (88%, MAN!AC 06/02)
Xbox	Sudeki (85%, MAN!AC 09/04)
NGC	Baten Kaitos (84%, MAN!AC 05/05)



Enchanted Arms

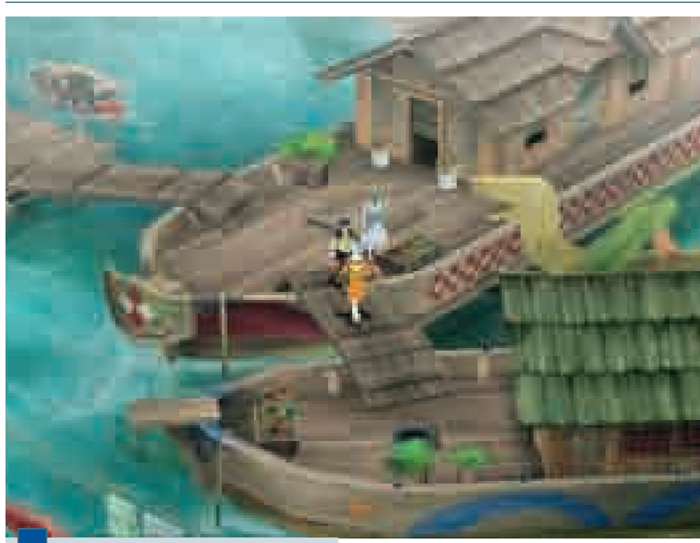
Xbox 360
Grafik 70 %
Sound 62 %
73 % Spielspaß

Unpersönlicher und behäbiger Fernost-Brocken, der sehr viel bietet, aber wenig Spaß macht.

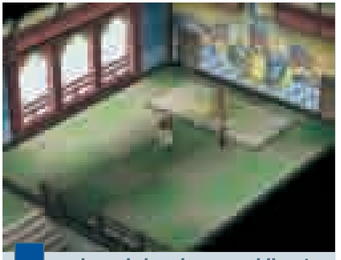




Suikoden 5



PS2 Ein Prinz und sein weiblicher Bodyguard suchen Verbündete: Hier auf der Floß- und Fischerei-Flotte einer...



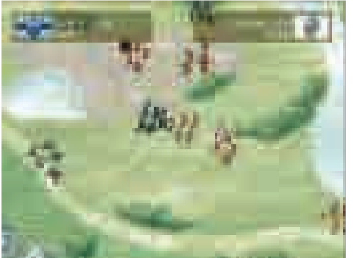
PS2 ...ehemals berühmten Feldherrin (die Dame auf dem Teppich).



PS2 Nach dem Sturz seiner Königin-Mutter flüchten sich der Monarchensohn und seine Getreuen zum 'Orakel'. Letzteres ist tatsächlich die älteste Schwester Eurer gemeuchelten Mutti – und die Vorsteherin eines kleinen Elfen-Hofstaates.

Rund zehn Jahre ist es jetzt her, da gab Konami auf der PSone den Startschuss für seine Rollenspiel-Reihe "Suikoden" – damals noch aus der für 16-Bit-Klassiker typischen, leicht eingewinkelten Vogelperspektive und mit gezeichneten Bitmap-Figürchen. Heute, eine PSone-Fortsetzung und zwei PS2-Teile später, geht die traditionsreiche Marke in die fünfte Runde: "Suikoden 5" ist die inzwischen dritte Episode, in der statt Sprite-Helden 3D-Charaktere durch die vom japanischen Mittelalter geprägte Spielwelt marschieren. Die Kritik an den bisherigen, polygonalen PS2-Eskapaden der "Suikoden"-Entwickler war teils harsch – viele Fans fühlten sich um den nostalgischen 2D-Look ihrer liebsten Erfahrungspunktejagd betrogen.

Entsprechend bemühte sich Konami für Teil 5 trotz 3D-Grafik um ein beschauliches und unkompliziertes Szenario – so unkompliziert, dass die Freunde von Grafik-Blockbustern à la "Final Fantasy" es schlicht für hässlich halten dürften. Um bombastische Technik indes ging's der an minimalistische Optik gewöhnten Fan-Gemeinde noch nie: Wer "Suikoden" schätzt, der zählt sich für gewöhnlich zum harten Kern der digitalisierten Rollenspiel-Szene, rühmt sich seines Verständnisses für das, was er als feinsinniges Spielerlebnis versteht und schätzt erzählerische Finessen mehr als grobe Dungeon-Hackerei oder Square-eske Effektwut. Andere wiederum halten das für puren Blödsinn – für das Gefolge von Tidus, Squall und Cloud ist Konamis unscheinbares Heldenaufgebot nicht mehr als der niedrig budgetierte Versuch, auch was abzukriegen vom großen Rollenspielkuchen. Die Realität liegt vermutlich irgendwo zwischen dem, was die Fronten 'Ein Herz für Spiel-Design' und 'Grafik ist Trumpf!' verfechten: Auch "Suikoden 5" mit seinen dezent bis grob fahrlässig texturierten Szenarien, wenigen wirklichen Sehenswürdigkeiten und teils von erschreckendem Design-Dilettantismus geprägten Siedlungen setzt die Tradition der Serie fort – zumindest, was die Schwerpunkte seiner Entwickler angeht. In die optische Ausgestaltung der Spielwelt investiert man dort nämlich kaum – stattdessen heuert man lieber fleißige Autoren an, die nimmermüde Textbox um Textbox füllen. Die Geschichte vom zart besaiteten Anime-Prinzlein, das auszieht, um die schwesterliche Thronfolgerin und das Königinnenreich seiner gemeuchelten Mutter zu retten, dürfte mehr Zeichen auf die Mattscheibe bringen als so mancher renommierte Fantasy-Romanautor aufs Papier. Und während man sich bei Aufstieg bzw. Fall des Reiches Falena in ungeahnte, dramaturgische Höhen schreibselt, setzt man vom simplen Rundenkampf- bis hin zur



PS2 Gewaltmärsche von Ort zu Ort (links) werden ebenso wie die simpel gehaltenen Strategie-Schlachten (rechts) über die Landkarte bestritten.



PS2 Eure Tante Sialeeds und Samurai Georg beim Sticheln. Leider scherzen die beiden Frohnaturen nur in der Textbox auf Deutsch – die Synchro blieb Englisch.



PS2 Wählt über das karge Kampfmenü das Ziel Eurer bevorstehenden Combo-Attacke...



PS2 ...und beobachtet in der anschließenden Animation die Folgen.

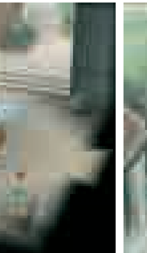
Runenmagie durchweg auf unscheinbare, aber funktionelle Konzepte – schließlich soll nichts von der schicksalsschwangeren Handlung ablenken.

Hauptsache einfach

Entsprechend sind fast sämtliche Regelmechanismen selbsterklärend, besonders die Gefechte haben versierte Abenteuer in dieser oder ähnlicher Form unzählige Male gesehen: Bestimmt per Menü und Zug um Zug, ob Eure (bis zu sechs) Charaktere die Waffen sprechen lassen, zur Rune greifen (ist auf eine bestimmte Anzahl von Anwendungen pro Gefecht beschränkt) oder es mit einem Kombinationsangriff versuchen. Letzterer ist für "Suikoden"-Kenner ein alter Bekannter: Entscheidet Euch für einen Waffenbruder, dessen Kampftechnik mit Eurer kompatibel ist – und schon entfesseln die beiden zusammen ein wahres Inferno von Hieben, Stichen und Tritten. Das Ergebnis ist nicht selten ein toter, aber zumindest erheblich geschwächter Widersacher. Apropos Widersacher: Fantasy-typische Spezies wie Kobold, Troll und Ork sind in Falena kaum beheimatet – stattdessen tummeln sich quadratische Fellbüschel, bis an die Nagezähne bewaffnete Karnickel, aggressive Gewächse sowie allerlei andere skurrile Gestalten zwischen Pixelbusch und Polygon-Strauch.

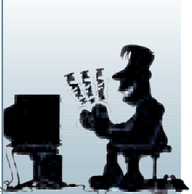
Weniger skurril, aber fast ebenso zahlreich wie Eure Gegner sind die potenziellen Mistreiter, die sich eventuell Eurer Truppe anschließen: Wie in jedem "Suikoden" harren satte 108 mehr oder minder gemein versteckte Charaktere ihrer Entdeckung. So mancher Rekrut erwärmt sich ganz von selbst für Eure gerechte Sache und rennt Euch regelrecht die Tür ein, um sich dem stetig wachsenden Kämpfer-Aufgebot anzuschließen – andere wiederum wollen aus Eurem Interesse an ihrer Person Profit schlagen und ringen Euch frech wie Oskar eine Gefälligkeit ab, bevor sie mitmischen. Aber Obacht: "Suikoden"-typisch erweisen sich manche dieser vermeintlichen Heldenkollegen als extrem ungeduldig. Will heißen: Wer es nicht rechtzeitig schafft, sie anzuwerben, der hat seine Chance vertan und muss sich damit abfinden, dass ihm dieses "Suikoden"-Geheimnis durch die Lappen gegangen ist.

Wofür Ihr 108 Mitstreiter braucht, wenn maximal sechs in die aktive Gruppe passen? Ein Grund ist wohl die dem enthusiastischen Rollenspieler eigene Sammelleidenschaft – außerdem dürft Ihr Eure kleine Armee dann und wann in Strategie-inspirierten Schlachten aufs Feld der Ehre führen: Wohl dem, der dann viele Recken auf seiner Seite weiß! *rb*

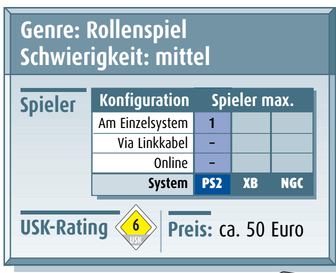



PS2 Innen wie außen: Die "Suikoden 5"-Gebäude geizen mit Details und sind sparsam texturiert. Wer's gerne atmosphärisch hat, der ist hier falsch!

Robert Bannert



Alle Achtung! Konamis Schreiberlinge liefern mit "Suikoden 5" ein Drama von Krieg und Frieden ab, das selbst den größten Story-Muffel nicht kalt lässt. Doch was man Euch abseits von herzergreifenden Dialogen rund um sterbensschöne, traurige Aristokraten bietet, das grenzt teilweise an grobe Fahrlässigkeit. Egal, ob es um das Design einer Siedlung, Kampfsystem, Runenmagie oder den Zukauf neuer Fertigkeiten geht – sämtliche Spielelemente funktionieren reibungslos, sind dabei aber so uninteressant und oberflächlich, dass sie Euch nie zum Verweilen einladen. Weder Gefecht noch Charakter-Entwicklung wecken den Jäger und Sammler in Euch – einzig die Aussicht auf immer neue Handlungs-Happen hält Euch bei der Stange. So verwundert's kaum, dass man auch in technischer Hinsicht ganz auf Story gesetzt hat: Während die eigentliche Spielgrafik gerade noch als zweckmäßig durchgeht, hat man bei den (ausschließlich englisch vertonten) zahlreichen Sequenzen alle Register gezogen: Die in Echtzeit berechneten Intermezzi muten mit ihren anmutigen Bewegungen und prächtigen Gewändern fast wie japanisches Theater an – top!

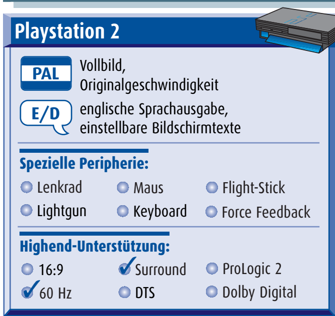


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6 | Preis: ca. 50 Euro

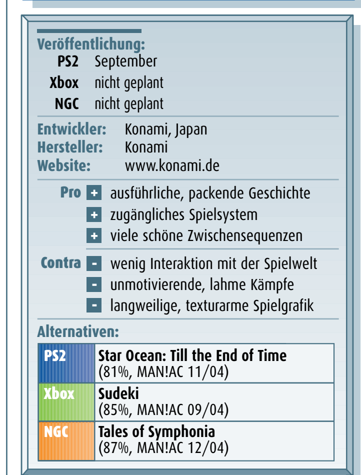


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami.de

Pro
+ ausführliche, packende Geschichte
+ zugängliches Spielsystem
+ viele schöne Zwischensequenzen

Contra
– wenig Interaktion mit der Spielwelt
– unmotivierende, lahme Kämpfe
– langweilige, texturarme Spielgrafik

Alternativen:
PS2 Star Ocean: Till the End of Time (81%, MAN!AC 11/04)
Xbox Sudeki (85%, MAN!AC 09/04)
NGC Tales of Symphonia (87%, MAN!AC 12/04)



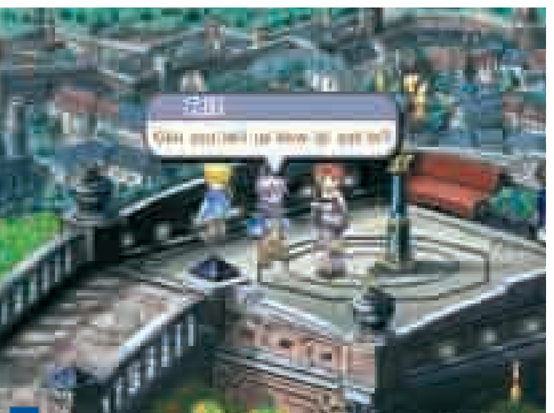
Suikoden 5

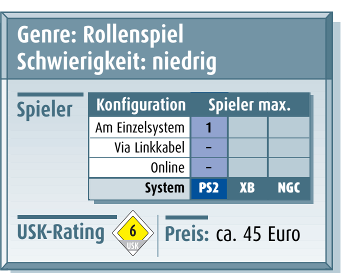
Playstation 2
Grafik 61 %
Sound 71 %
74 % Spielspaß

Umfangreiches Fantasy-Epos für Story-Fetischisten: Hat bis auf die tolle Handlung wenig zu bieten.



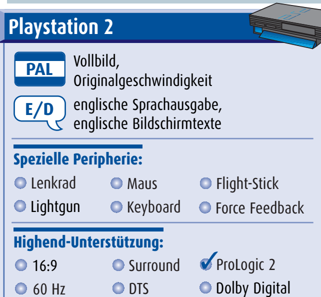
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny


PS2 Felt sucht Hinweise über den Verbleib eines wichtigen Widerständlers.


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 45 Euro

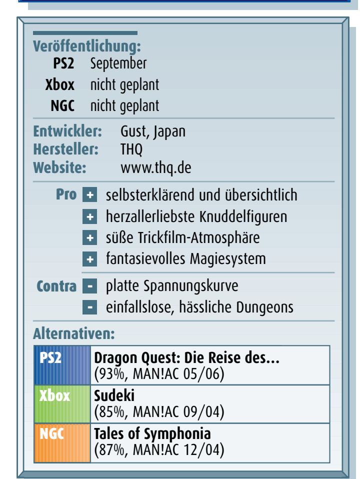

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ✔ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Gust, Japan
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ selbsterklärend und übersichtlich
+ herzallerliebste Knuddelfiguren
+ süße Trickfilm-Atmosphäre
+ fantasievolles Magiesystem

Contra
- platte Spannungskurve
- einfallslose, hässliche Dungeons

Alternativen:

PS2	Dragon Quest: Die Reise des... (93%, MAN!AC 05/06)
Xbox	Sudeki (85%, MAN!AC 09/04)
NGC	Tales of Symphonia (87%, MAN!AC 12/04)


Atelier Iris 2: The Azoth...

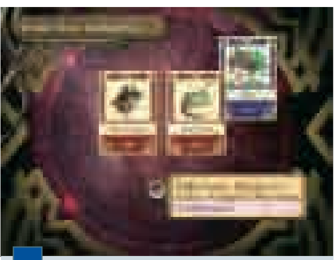
Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 78 %
77 % Spielspaß

Ein Rollenspiel, das unser Herz erwärmt: klassisch, knuddelig und extrem zugänglich.



PS2 Sehen aus wie Echtzeit-Gefechte, werden aber in beschaulicher Rundenmanier ausgetragen: die aus der Horizontalen gezeigten Kämpfe.




PS2 Für ihre Hexenküche schließt Viese Pakte mit übernatürlichen Wesen.

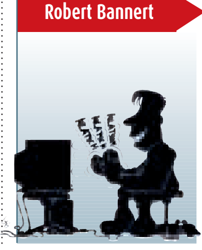
Zwischen ihnen klafft ein Welten umspannender, interdimensionaler Abgrund – aber trotzdem sind sie untrennbar miteinander verbunden: Die beiden Manga-Teenager Felt und Viese haben gerade erst ihre Prüfung zum Alchemisten absolviert. Da gerät ihr von Elfen, Feen, Wichteln und allerlei anderem magischen Getier bewohntes Märchenreich auch schon aus den Fugen. Schuld ist ein rücksichtsloser Despot aus der irdischen Parallelwelt: Getrieben von Machthunger und korrupten Beratern reißt sich der gemeine Monarch ein Land nach dem anderen unter den Fingernagel. Die Folge sind so viel Tod, Leid und Verwüstung, dass auch Felts und Vieses auf magischem Wege mit der Erde verbundene Heimat darunter zu leiden hat. Tatsächlich löst sich das Feenreich Stück für Stück auf! Höchste Zeit also, dass sich der vom Zauberschwert 'Azure Azoth' auserkorene Felt auf die übergroßen Comic-Treter macht und die seit Jahrhunderten in Vergessenheit geratene, materielle Ebene bereist – Viese indes hütet den heimischen Herd. Zum Glück für das Pärchen besitzen beide einen magischen 'Share Ring' – nützliche Kleinodien, mit deren Hilfe sie trotz der räumlichen Trennung auch weiterhin Kontakt halten (via Liebesbrief) und dem anderen die für Alchemie-Zauber dringend benötigten Ingredienzen schicken können.


PS2 Die einfachste Methode zur Ingredienzen-Beschaffung: der Einkauf.

Die Kunst der Alchemie

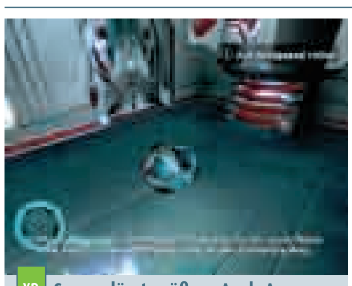
Mit dem Bild vom verrauchten und mit allerlei ekligen Skurrilitäten angefüllten, mittelalterlichen Studierzimmer hat die "Atelier Iris"-Alchemie allerdings nur den Hexenkessel gemein. Ein solches Utensil hängt auch im behaglichen Heim unserer Helden über dem Kamin – und hierin köchelt alles vor sich hin, was die süße Viese (streng nach Rezept) benötigt, um Heiltränke, Wunderdünger und ähnliche Tinkturen zu brauen. Ihr Freund dagegen ist eher der Mann fürs Grobe: Bei seinen Streifzügen in der Menschenwelt verlässt er sich aufs Schwert (um in eintausend und einem Rundengefecht mit Vogelreitern, Banditen und Bestien die Klinge zu kreuzen) sowie sein naturgegebenes Talent, der Umgebung ihre Mana-Essenz zu entziehen. Mit Letzterer stellt er im Wesentlichen dasselbe an wie Viese: Er erschafft Gegenstände – wenn es sein muss, sogar während des Gefechts! *rb*

Robert Bannert



Auch das zweite "Atelier Iris" versprüht einen ursprünglichen Charme, dem man sich schwerlich entziehen kann: Zuckersüßer Zeichentrick-Look, liebevoll ausgearbeitete Charaktere, ein munterer Anime-Soundtrack und filmreif vertonte Dialoge (leider auch hier zu Lande in Bild wie Ton nur auf Englisch) machen so manchem hochgezüchteten 3D-Koloss noch was vor. Die zauberhafte Idee vom überdimensional geteilten Heldenrucksack hätte Entwickler Gust noch deutlich intensiver nutzen dürfen, dennoch bescheren Euch Idee wie Ausführung einige interessante Queste. Für den Sprung in die Hit-Liga fehlt dem sympathischen und sagenhaft komfortablen Rollenspiel zwar der allerletzte Motivationskick. Doch wer klassische Kost liebt, der greift ohne Zaudern zu.

Aeon Flux


XB Samus lässt grüßen: Auch Aeon Flux kugelt in Stahlbällen herum.

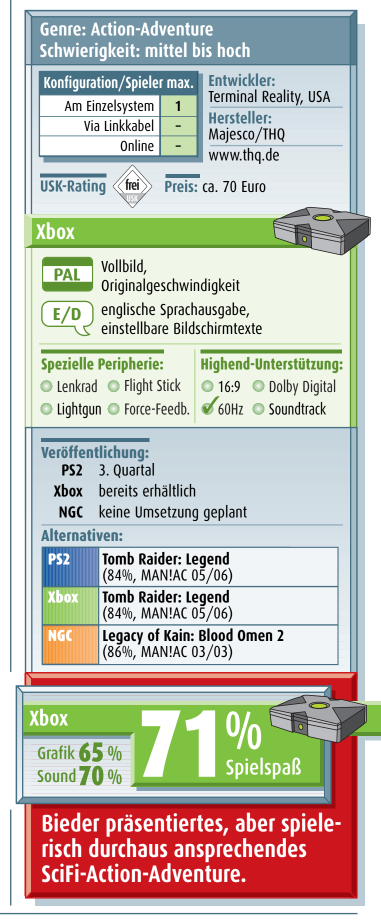

XB Aeon ist Expertin in Schusswaffengebrauch und Nahkampf-Kloppereien.

Nach langem Hin und Her geht die ehemals bei MTV tätige SciFi-Rebellin "Aeon Flux" pünktlich zum DVD-Start der Realverfilmung ihren gefährlichen Missionen nach – zumindest auf der Xbox, die PS2-Version hängt derweil noch an Approval-Hürden. Das Spiel folgt keinem durchgehenden Handlungsstrang, sondern schickt Euch in mehrere unabhängige Aufträge, die sich inhaltlich sowohl bei Film als auch TV-Serie bedienen. Optisch orientiert sich das Geschehen deutlich an der Kino-Vorlage: Kalte Stahlbauten und karge Endzeit-Ruinen bestimmen die futuristischen Szenarien. Aeon Flux muss sich vor der Kollegin Lara Croft nicht verstecken, was die Fähigkeiten angeht: Auch die Zukunftsagentin ist gelenkig und kann damit knifflige Passagen überwinden, im Notfall stürzt sie sich mit einem Stahlseil todesmutig Abgründe und Schächte hinab. Sind Hüpfereien gefragt, orientiert sich die Amazone schamlos bei "Prince of Persia", zwischendurch wird ganz nach "Metroid"-Manier in einem großen Metallball durch die Gegend gerollt. Natürlich gehören diverse Wummen zur Rebellinnen-Ausrüstung, bei Bedarf packt Aeon aber auch handfest zu und bricht mit einem Ruck die Genicke feindseliger Wächter und Soldaten. *us*

Ulrich Steppberger



Was Filmumsetzungen angeht, macht "Aeon Flux" keine schlechte Figur: Das Design passt zur Vorlage und fällt atmosphärisch aus, auch wenn die Endzeit-Kulissen immer wieder von Tearing geplagt werden – dafür überzeugt die virtuelle Charlize Theron mit flüssigen Animationen. Originalitätspreise gewinnen die solide designten Missionen sicher nicht, aber durch den geschickten Ideenklau entstanden unterhaltsame Levels mit einigen gelungenen Eigenheiten. Schade nur, dass nicht mehr Feintuning vorgenommen wurde: Macken wie teils träge Steuerung, zickiges Auto-Aim und eine unnötig pedantisch abgefragte Markierung zum Auslösen bestimmter Funktionen sind zwar keine spielentscheidenden Probleme, stören aber den ansonsten positiven Gesamteindruck.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Terminal Reality, USA
Hersteller: Majesco/THQ
www.thq.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

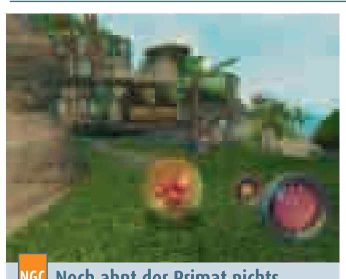
Veröffentlichung:
PS2: 3. Quartal
Xbox: bereits erhältlich
NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Tomb Raider: Legend (84%, MAN!AC 05/06)
Xbox: Tomb Raider: Legend (84%, MAN!AC 05/06)
NGC: Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/03)

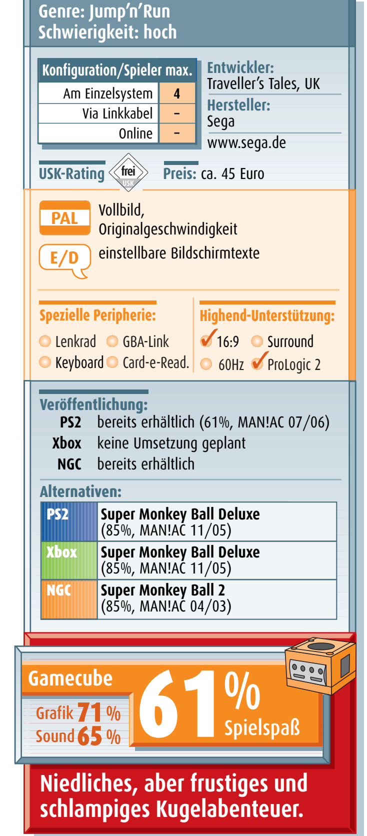
Xbox — Grafik 65 % — Sound 70 % — **71 %** Spielspaß

Bieder präsentiertes, aber spielerisch durchaus ansprechendes SciFi-Action-Adventure.

Super Monkey Ball Adventure


NGC Noch ahnt der Primat nichts Böses, doch bald schlägt der Frust zu.

Segas Versuch, die populäre "Super Monkey Ball"-Serie mit Hilfe britischer Entwickler in neue Richtungen zu lenken, haut auch auf dem Gamecube nicht besser hin als in der bereits getesteten PS2-Version. Optisch macht sich die höhere Leistungsfähigkeit der Hardware etwas bemerkbar, aber spielerisch gibt's keine Unterschiede: Hier wie dort kugelt Ihr in einem kindgerecht anmutenden Hüpfabenteuer durch die Gegend. Doch übersensible Steuerung, schlampige Designelemente und zahlreiche frustige Stellen zehren an Euren Nerven. Immerhin sind die Minispiele gewohnt ordentlich ausgefallen. *us*



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Traveller's Tales, UK
Hersteller: Sega
www.sega.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 45 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2: bereits erhältlich (61%, MAN!AC 07/06)
Xbox: keine Umsetzung geplant
NGC: bereits erhältlich

Alternativen:
PS2: Super Monkey Ball Deluxe (85%, MAN!AC 11/05)
Xbox: Super Monkey Ball Deluxe (85%, MAN!AC 11/05)
NGC: Super Monkey Ball 2 (85%, MAN!AC 04/03)

Gamecube — Grafik 71 % — Sound 65 % — **61 %** Spielspaß

Niedliches, aber frustiges und schlampiges Kugelabenteuer.

Devil May Cry 3 Special Edition


PS2 Jetzt dürft Ihr auch mit Erzschurke Vergil auf Dämonenjagd gehen.

Zum kleinen Preis von 20 Euro stellt Capcom Dantes dritte Action-Orgie nochmal ins Regal. Neu in der Special Edition: Dantes böser Bruder Vergil ist spielbar und kommt mit dem frischen 'Dark Slayer'-Kampfstil daher – leider aber auch nur mit diesem. Dafür ist der Antiheld erheblich stärker und darf sich auf einen neuen Endgegner freuen – logisch. Nach einmaligem Durchzocken wählen flinke Zocker den Turbo-Modus an. Ansonsten warten ein milderer Schwierigkeitsgrad, auf Wunsch abschaltbare Rücksetzpunkte (im 'Gelb'-Modus) sowie der kurzweilige 'blutige Palast': Schlachtet Euch durch endlose Minilevels voller Monster. *ms*



Genre: Action
Schwierigkeit: einfach bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.devilmaycry.com

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic II, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2: September
Xbox: keine Umsetzung geplant
NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Chaos Legion (78%, MAN!AC 10/03)
Xbox: Ninja Gaiden (88%, MAN!AC 06/04)
NGC: Mystic Heroes (72%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2 — Grafik 86 % — Sound 85 % — **84 %** Spielspaß

Stylisches Monstermetzeln – jetzt auch mit Bossbube Vergil spielbar.





Ninety-Nine Nights



360 Die Standardattacken von Söldner-Barbar Myifee bekamen die auffälligsten Effekte verpasst. Mit ihm habt Ihr auch eine der wenigen Missionen zu bewältigen, die Euch wirklich stärker unter Zeitdruck setzen.

NEXTGEN-FAKTOR

Wenn ganze Armeen den Bildschirm belagern, ist eine Menge los, allerdings gibt's auch Clipping und oft wenig detaillierte Umgebungen zu sehen.

TV VS HDTV

Nachdem Übersicht mitten im Getümmel ohnehin selten ist, fallen die Detailverluste bei Standardgeräten nicht tragisch ins Gewicht – Ihr kämpft aber nur im Widescreen.



360 Mit gefundenen Objekten verbessert Ihr Eure Charakterwerte.

Lange machte sich Microsoft seit dem Xbox-360-Start als Publisher rar und überließ das Feld den Drittherstellern: Nach "Dead or Alive 4", das Ende Januar erschien, herrschte in Sachen Software Funkstille beim Mega-Konzern aus Redmond. Jetzt wird die Offensive Richtung Weihnachten gestartet, den Auftakt macht ein weiteres Produkt aus Fernost – "Ninety-Nine Nights". Schon bei der Ankündigung des Titels im Vorjahr spitzten Videospieler die Ohren: Schließlich ist "N3" (so die offizielle Abkürzung) der erste NextGen-Titel, an dem Design-Ikone Tetsuya "Rez" Mizuguchi mitwirkte. Der Q-Entertainment-Boss übernahm allerdings nur eine Nebenrolle bei der Entwicklung und zeichnete für die Hintergrund-Story sowie die Inszenierung der Zwischensequenzen verantwortlich. Für die Thematik und den Spielablauf ist dagegen der andere Kooperationspartner zuständig – die koreanische Firma Phantagram, im Westen vor allem durch ihre "Kingdom Under Fire"-Serie bekannt.

Kein Wunder also, dass sich "N3" sowohl stilistisch als auch vom Aufbau deutlich an "Kingdom Under Fire" und Koeis Dauerläufer "Dynasty Warriors" orientiert. Ihr steuert stets einen wackeren Kämpfer, der sich (fast) im Alleingang durch ganze Feindarmeen metzelt. Während die Vorbilder die Dauer-Action mit mehr oder weniger komplexen taktischen Versatzstücken ergänzen, bleibt "N3" geradlinig und damit zugänglicher: Komplexere Aufgaben als 'Erledige Trupp sowieso' oder 'Erreiche Schauplatz daunddort' erwarten Euch nicht, auch um KI-Mitstreiter müsst Ihr Euch wenig kümmern. Zwar werden einige Helden von zwei kommandierbaren Bogenschützen- oder Infanterietrupps begleitet, doch viel mehr als schmückendes Beiwerk sind sie nicht – der Erfolg eines Einsatzes steht und fällt allein mit Euren Aktivitäten.

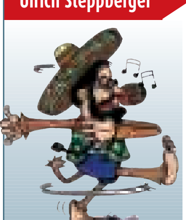
Schlachten leicht gemacht

Also begebt Ihr Euch stets zu den auf der Karte markierten Schauplätzen und löscht die Feinde durch beherzten Waffeneinsatz aus: Zwei Knöpfe dienen für Schlagvarianten. Hat Euer Charakter höhere Erfahrungslevels erreicht, lassen sich effektvoll in Szene gesetzte Combos verknüpfen, die ganze Gegnertrupps auf einmal niederstrecken. Jeder eliminierte Unhold hinterlässt rote Erfahrungskugeln – ist eine Anzeige voll, löst Ihr eine Spezialattacke ähnlich des Musou-



360 Einige Zwischen- und Endgegner haben nicht nur viel Energie, sondern sind auch größer dimensioniert – wie der Froschkönig, den der Ritter gerade wegputzt.

Ulrich Steppberger



Immer feste drauf und nur nicht nachdenken: Besondere Anforderungen an Eure strategischen Fähigkeiten stellt "Ninety-Nine Nights" wahrlich nicht. Aber das macht kaum etwas aus, wenn Ihr "Dynasty Warriors"-typische Massenkämpfe ohne den dort zelebrierten Taktikballast erleben wollt. Den Metzelaspekt setzt "N3" gelungen um: Wenn Hundertschaften an Monstern auf Euch zustürmen und Ihr die mächtigen Spezialattacken auspackt, geht es auf dem Fantasy-Schlachtfeld kräftig rund. Ins Rauchen kommt die Xbox 360 trotzdem nicht übermäßig, denn dafür fallen die Umgebungen eher spärlich aus, auch wenn die Optik insgesammt stimmig wirkt. Die verschiedenen Charaktere, von denen sich einige in der Anwendung deutlich unterscheiden, sorgen für die nötige Motivation – wieso müssen sie aber teils erst so mühsam erspielbar sein? Auch ein paar fiese Bosse und die mangelnden Speichermöglichkeiten während einer Mission sind unnötige Nervfaktoren. Besser als die Koei-Konkurrenz gefällt mir "N3" trotzdem, wer aber mehr als ein auf Dauer monotones Knopfhämmer-Gemetzel erwartet, muss anderswo suchen.



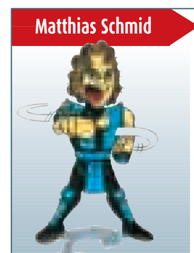
360 Immer fleißig drauf: Im Mittelpunkt der Handlung steht die Ritterin Inphyy, mit der Ihr auch die ersten Schlachten führt – ihre Schwertattacken haben zwar nicht die größte Reichweite, zum Goblin-Schnetzeln reicht's aber allemal.

Angriffs von "Dynasty Warriors" aus und sorgt damit für richtig Schaden. So wiederum gewinnt Ihr 'Kugelfunken', mit denen Ihr eine nochmals mächtigere Super-Offensive startet, die im Idealfall das ganze Schlachtfeld befriedet.

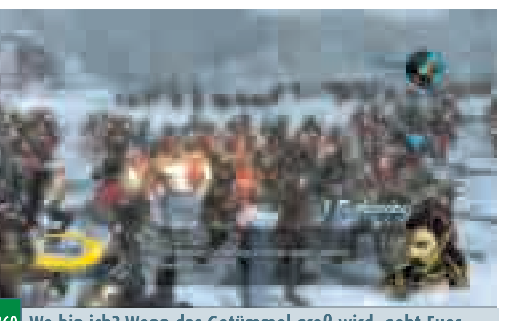
Metzeln und Magie

Die etwas konfuse Handlung rund um Licht- und Schattensymbole wird durch Zwischensequenzen erzählt, die sich jeweils um den gewählten Charakter drehen. Zu Beginn absolviert Ihr die Missionen mit der jungen Kämpferin Inphyy, danach werden weitere Helden freigeschaltet. Insgesamt sieben Kriegsteilnehmer gehorchen Euren Pad-Kommandos und unterscheiden sich u.a. in Ausdauer, Waffenart und Missionsauswahl – nicht jeder Recke vergießt auf jedem Schlachtfeld Blut. Während Soldaten und Söldner überwiegend auf rohe Gewalt setzen, fallen einige Kämpfer deutlich anders aus: Eine junge Magierin agiert z.B. ausschließlich mit wasserbasierten Zaubersprüchen und löst Flutwellen aus oder verschießt nasse Projektile. Einmal verschlägt es Euch sogar auf die andere Seite des Konflikts, wenn Ihr in die Haut eines Goblins schlüpft, der miterleben musste, wie grausame Menschen seinen Bruder niederstreckten. Zwar könnt Ihr die Einsätze von "N3" beliebig wiederholen, an anderen Spielmodi wurde dafür aber gegeizt. Coop- oder Online-Varianten gibt es nicht, lediglich einige Grafiken und Charakterporträts lassen sich freischalten. *us*

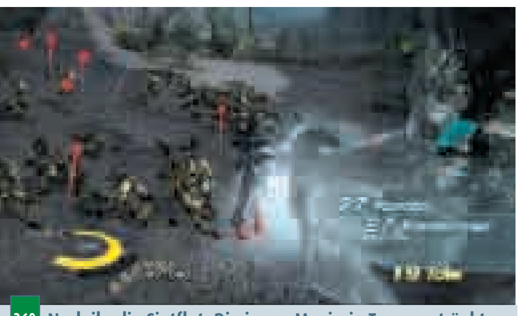
Matthias Schmid



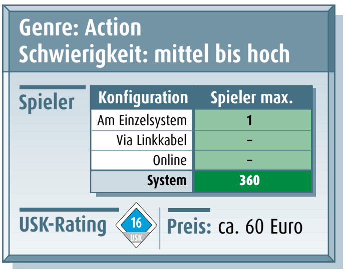
Ich mag Nippon-Fantasy, ich mag Massenschlachten, ich mag Schwertkämpfe – "Ninety-Nine Nights" mag ich trotzdem nicht! Denn Phantagrams Xbox-360-Getümmel ist einfach viel zu unübersichtlich ausgefallen. Dass Ihr in der Hitze des Gefechts wisst, wo Ihr gerade seid, habt Ihr nur den schicken Spezialeffekten Eurer Waffen zu verdanken – auf Clipping oder Kollissionsabfrage wird hier eh nicht geachtet. Die gelegentlichen Slowdowns könnte ich der imposanten Gegnerzahl und fetten Spezialattacken wegen verzeihen, das äußerst simple Kampfsystem langweilt jedoch schon nach den ersten 30 Spielminuten. Hinzu kommt die geringe Anzahl an Schlachtfeldern sowie die dünne Story – da helfen auch die an sich coolen Charaktere nicht viel.



360 Wo bin ich? Wenn das Getümmel groß wird, geht Euer Held öfters darin unter.



360 Nach ihr die Sintflut: Die junge Magierin Tyurru ertränkt ihre Gegner mit Wassermassen.

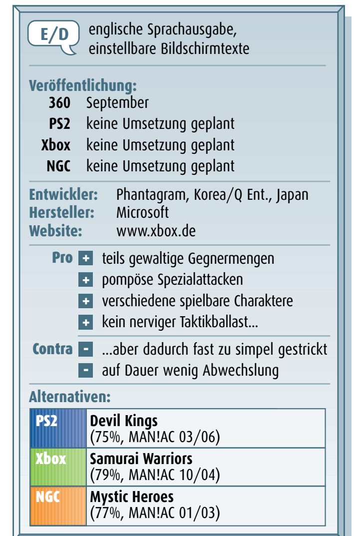


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro



E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 September
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Phantagram, Korea/Q Ent., Japan
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.de

Pro
+ teils gewaltige Gegnermengen
+ pompöse Spezialattacken
+ verschiedene spielbare Charaktere
+ kein nerviger Taktikballast...

Contra
– ...aber dadurch fast zu simpel gestrickt
– auf Dauer wenig Abwechslung

Alternativen:
PS2 **Devil Kings** (75%, MAN!AC 03/06)
Xbox **Samurai Warriors** (79%, MAN!AC 10/04)
NGC **Mystic Heroes** (77%, MAN!AC 01/03)



Ninety-Nine Nights



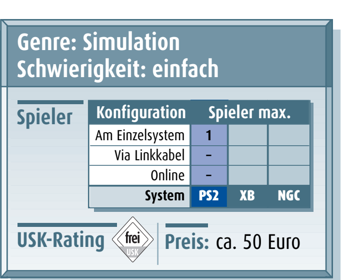
Xbox 360
Grafik 71 %
Sound 74 %
71 % Spielspaß

Ideenarmes, aber zum Abreagieren taugliches Massengemetzel mit ordentlicher Präsentation.



Let's Make a Soccer Team


PS2 Virtuelle WM-Stars: Andrea Pirlo & Co. wurden ordentlich modelliert.


Genre: Simulation
Schwierigkeit: einfach

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

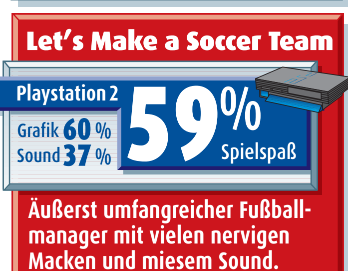
Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.letsmakeasoccerteam.com

Pro
+ viele Originalspieler dank FIFPro-Lizenz
+ zahlreiche verschiedene Aufgaben
+ Team setzt Taktik gut um

Contra
- umständliche Menüs plus Ladepausen
- keine Schnellsimulation möglich
- viele unrealistische Spielzüge

Alternativen:

PS2	Fußball-Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Fußball-Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)
NGC	keine erhältlich


Let's Make a Soccer Team
Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 37 %
59 % Spielspaß

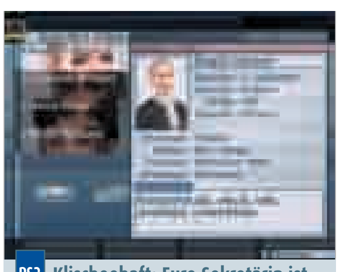
Äußerst umfangreicher Fußball-manager mit vielen nervigen Macken und miesem Sound.

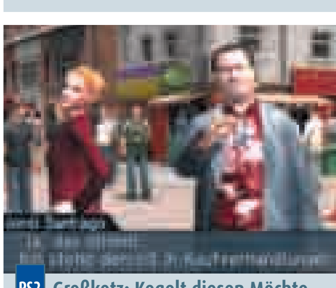


PS2 Und wieder nix: Viele Partien enden torlos oder gerade mal eins zu null. Der Grund: unfähige Stürmerstars und dichte Abwehrreihen.

Pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison läuft Segas "Let's Make a Soccer Team" in die Spieleregale ein. Anstatt Euch jedoch auf die luxuriös gepolsterte Trainerbank Eures Lieblingsclubs aus der höchsten deutschen Spielklasse zu setzen, schickt Euch "Let's Make a Soccer Team" auf die klapprige Holzpritsche des FC Nirgendwo. Ihr wählt Ort, Name und Farben eines selbst erfundenen Vereins und startet in der dritten Division des jeweiligen europäischen Landes. Mit bescheidenen finanziellen Mitteln und No-Name-Kickern soll der Aufstieg gemeistert werden. Glücklicherweise geht's gleich in die Playoffs, und wer sich nicht ganz blöd anstellt, ist sofort in Liga 2.

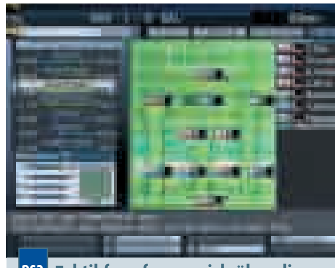
Dann beginnt das harte Managerleben: Wählt eine Sekretärin aus, schließt Sponsorendeals ab, erhöht die Dauerkartenpreise oder verlängert die Verträge des Trainerstabs. In dutzenden Tutorials werden die umständlichen Menüs erklärt, Ihr über die Transferzeitfenster informiert und Euch sogar Buchhalter und Masseur persönlich vorgestellt.

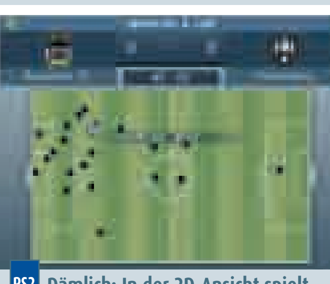

PS2 Klischeehaft: Eure Sekretärin ist 'ne echt heiße Schnitte.


PS2 Großkotz: Kegelt diesen Möchtegern-Abramovich aus dem Business.

Viel einzustellen

Seid Ihr schließlich doch beim ersten Spieltag angelangt, wollen Aufstellung und Teamtaktiken akribisch eingestellt werden. Wie beim Konami-Konkurrenten "Pro Evolution Soccer Management" regelt Ihr zig Parameter, formiert die Abseitsfalle oder bestimmt den Kapitän. Das Spiel selbst verfolgt Ihr aus einer Kameraperspektive in drei verschiedenen Geschwindigkeitsstufen oder auf Wunsch im Old-School-2D-Look – eine bloße Schnellsimulation ist nicht möglich.


PS2 Taktikfans freuen sich über die umfangreichen Einstellungen.


PS2 Dämlich: In der 2D-Ansicht spielt schon mal Schwarz gegen Schwarz.

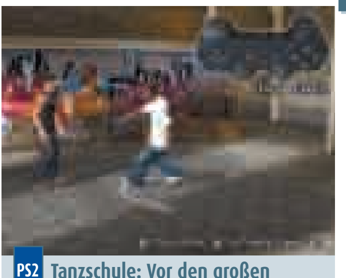
Kommentiert wird die Action von ARD-Sprecher Jürgen Bergener; dessen öde Satzbrocken langweilen aber schon nach kurzer Zeit. Wollt Ihr während des Spiels ins Geschehen eingreifen, gebt Ihr via X-Knopf Befehle wie 'Tor schießen' oder 'Konzentration halten' – für umfangreichere taktische Kommandos bleibt nur der Weg ins Menü. Nach den Matches blättert Ihr die Schlagzeilen der lokalen Gazetten durch, schaut die Spielstatistiken an und freut Euch über das eingenommene Geld pro Partie. Ärgerlich sind zahlreiche Übersetzungsfehler und teilweise abgeschnittene Einblendungen. *ms*

Matthias Schmid



"Let's Make a Soccer Team" erstickt die guten Ansätze leider schon im Keim. Habe ich bei der Konami-Konkurrenz noch über fehlendes Marketing-Mitspracherecht oder nicht einstellbare Ticketpreise gemeckert, überrascht mich die Sega-Sim in dieser Hinsicht positiv. Hier dürft Ihr wirklich fast alles selbst einstellen. Um das zu bewältigen, müsst Ihr Euch jedoch durch endlose Menüs kämpfen, die erstens unübersichtlich sind und sich zweitens ständig mit nervigen Ladepausen abwechseln. Dass optisch lediglich Durchschnittskost aus nur einer Kameraeinstellung geboten wird, wäre zu verschmerzen – der gelangweilte Kommentator und die fehlende Sprachausgabe bei Pressekonferenzen oder Dialogen mit den Mitarbeitern kosten aber viele Atmosphärepunkte. Als äußerst gelungen empfinde ich, dass die Balltreter taktische Vorgaben akkurat befolgen: Verstärkt Ihr die Defensive, lassen Eure Jungs kaum einen Ball durch, stellt Ihr kurz vor Schluss auf einen Viererssturm um, rennen Eure Angreifer um ihr Leben. Umso verwunderlicher, dass die Polygonkicker dann vor dem Tor stümperhaft versagen oder völlig absurde Rückpässe schlagen.

B-Boy



PS2 Tanzschule: Vor den großen Auftritten heißt es kräftig üben.

PS2 Der wohl bekannteste Move in "B-Boy": die spektakuläre 'Windmill'.

PS2 Die 'Freezes' fordern Euch einiges an Geschick ab: Haltet mit den Schultertasten die grüne Markierung in der Mitte des weißen Balkens.

Zwei Namen, eine Tanzform: von Insidern 'B-Boying' genannt, unter dem Namen 'Breakdance' durch die Medien populär geworden. Über 30 Jahre ist es her, dass der athletische Tanz zum ersten Mal in der New Yorker Bronx aufgeführt wurde. Erst jetzt hat sich ein Entwickler dem sträflich vernachlässigten Element des Hip-Hop angenommen.

Übung macht den B-Boy

Es ist noch kein virtueller B-Boy vom Himmel gefallen, und so heißt es: Tutorials absolvieren, bis der Daumen glüht! Ungeduldige Spielernaturen finden nur schwer Gefallen an "B-Boy", denn ohne entsprechendes Training werdet Ihr gnadenlos ausgebuht. Also ab in die Trainingshalle und Moves geübt: Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Euch lässig über die Bühne und startet dann mit einer Aktionstaste einen Tanzschritt. Führt im Stehen einen 'Top Rock' aus oder wirbelt mit der spektakulären 'Windmill' über den Dancefloor. Geschick erfordern die 'Freezes': Haltet Euren B-Boy mit den L- und R-Tasten im Gleichgewicht.

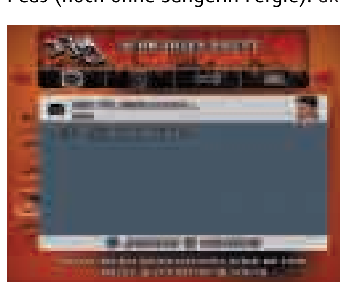
Damit nicht genug: Während Ihr die Moves ausführt, müsst Ihr stets im Takt der Musik bleiben. Zocker ohne Rhythmus-Gefühl brauchen nicht zu verzweifeln: Ein Kreis um Euren Tänzer zeigt an, wann Ihr die Schultertasten betätigen müsst. Besagter Kreis hilft Euch ebenfalls beim Timing der Bewegungs-Übergänge – schließlich soll Eure Aufführung wie aus einem Guss wirken.

Respekt, Alder!

Habt Ihr die Grundlagen verinnerlicht, macht Ihr Euch an den Karriere-Modus. Hier läuft nichts ohne Euren Laptop, über den Ihr per E-Mail zu Battles aufgefordert und zu Turnieren eingeladen werdet. Bestreitet Ihr diese erfolgreich, steigt Ihr in der Respekt-Tabelle auf und erlernt neue Moves. Battles und Turniere laufen folgendermaßen ab: Zunächst werden Euch die Bedingungen genannt, mit denen Ihr eine Medaille erringen könnt, z.B. durch eine rhythmisch fehlerfreie oder variantenreiche Aufführung. Erringt Ihr mehr Medaillen als Euer Gegenüber, habt Ihr den Sieg in der Tasche. Bevor Ihr Eure Skills aber unter Beweis stellen dürft, heißt es erst einmal, die 45-sekündige Demonstration des Kontrahenten anzuschauen – ein Abbrechen ist hier nicht möglich!

Seid Ihr weniger an einer glorreichen Karriere interessiert, dann versucht Euch an zahlreichen anderen Battle-Modi: Schmeißt B-Boys im K.o.-Modus raus oder holt Euch die meisten Medaillen in einer vorgegebenen Zeit.

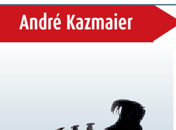
Für den musikalischen Rahmen sorgen stilgerechte Rap-Songs. 40 lizenzierte Old-School-Tracks, die sich wunderbar in das Geschehen einfügen, versprühen ein entspanntes Flair. Darunter befinden sich neben eher unbekannten Songs auch Stücke von Cypress Hill und den Black Eyed Peas (noch ohne Sängerin Fergie). *ak*



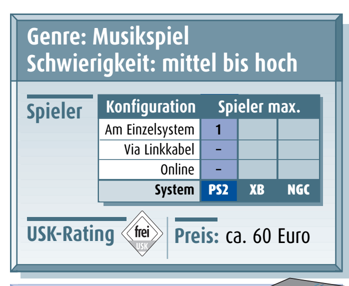


PS2 Per E-Mail werdet Ihr zu Battles herausgefordert (oben). Zeigt dem Anfänger, wo's lang geht (unten).

André Kazmaier



Ein zu schwerer Einstieg verhagelt dem Tanzspektakel die Wertung. Denn obwohl sich die Entwickler sichtlich darum bemühten, angehenden B-Boys den Start mit Lehrvideos zu erleichtern, braucht es zu lange, bis Ihr die Steuerung verinnerlicht habt. Schuld daran sind nicht zuletzt lückenhafte Tutorials. Fragen wie "Für was ist denn der Balken gut?" oder "Warum funktioniert jetzt dieser Move wieder nicht?" standen bei mir anfangs an der Tagesordnung. Erst nach intensivem Training hatte ich das Gefühl, den B-Boy wirklich im Griff zu haben – ab da machte es richtig Laune. Gelungene Musik und Animationen trugen zusätzlich ihren Teil bei. Allerdings stellt sich mit der Zeit eine gewisse Monotonie ein: Battle um Battle – mehr bietet "B-Boy" nicht.



Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei · Preis: ca. 60 Euro

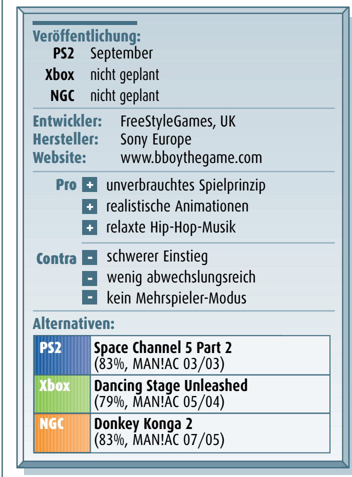


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



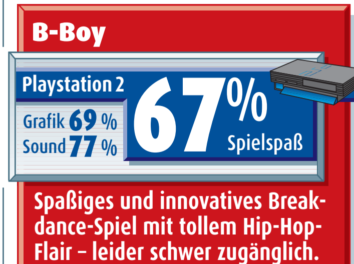
Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: FreeStyleGames, UK
Hersteller: Sony Europe
Website: www.bboythegame.com

Pro
+ unverbrauchtes Spielprinzip
+ realistische Animationen
+ relaxte Hip-Hop-Musik

Contra
– schwerer Einstieg
– wenig abwechslungsreich
– kein Mehrspieler-Modus

Alternativen:
PS2 Space Channel 5 Part 2 (83%, MAN!AC 03/03)
Xbox Dancing Stage Unleashed (79%, MAN!AC 05/04)
NGC Donkey Konga 2 (83%, MAN!AC 07/05)



B-Boy

Playstation 2
Grafik 69 %
Sound 77 %
67 % Spielspaß

Spaßiges und innovatives Breakdance-Spiel mit tollem Hip-Hop-Flair – leider schwer zugänglich.



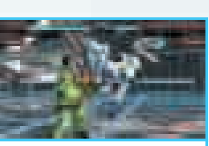
MAN!AC MOBILE

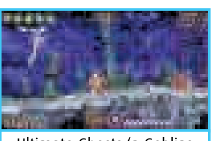


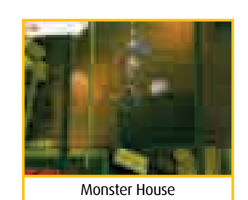
Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).


Gradius Collection


Tekken: Dark Resurrection


Ultimate Ghosts 'n Goblins


Monster House


Previews

Inhalt

Sony PSP

Game Boy Advance

Nintendo DS

Highlight-Top-10 – Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	New Super Mario Bros.	91%	08/06
2	Mario Kart DS	91%	12/05
3	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
4	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
5	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
6	Animal Crossing: Wild World	88%	06/06
7	Super Mario 64 DS	88%	04/05
8	Tetris DS	87%	05/06
9	Metroid Prime Hunters	87%	06/06
10	Nintendogs	87%	11/05

Highlight-Top-10 – Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10 – Sony PSP

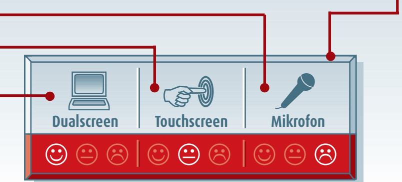
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	Tekken: Dark Resurrection	90%	neu
4	LocoRoco	90%	08/06
5	Burnout Legends	90%	11/05
6	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
7	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
8	SOCOM: Fireteam Bravo	88%	05/06
9	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
10	Daxter	86%	06/06

Mikrofon: Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details: In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen: Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen: Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?

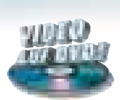


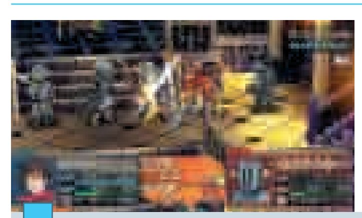


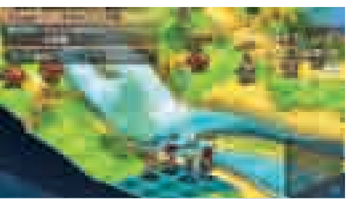
Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

Jeanne d'Arc







PSP Im epischen Abenteuer rund um die französische Rittermaid braucht Ihr jede Menge Grips, um Kämpfe und strategische Schlachten siegreich zu beenden.

Level 5 machte sich bisher auf der PS2 mit Rollenspielen wie "Dark Chronicle" und "Dragon Quest 8" einen großen Namen – jetzt wird auch die PSP bedient. "Jeanne d'Arc" versetzt die französische Nationalgröße in ein Abenteuer, das deutlich strategielastiger ausfallen wird als die großen PS2-Brüder. Vor Elementen wie z.B. Taktikgittern brauchen Neulinge aber keine Angst haben, Level 5 verspricht eine einsteigerfreundliche Bedienung.

MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Level 5, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Strategie-RPG
D-Termin:	nicht bekannt

Vielversprechendes Rollenspiel mit taktischem Einschlag, das hübsche Optik und flotte Rundenkämpfe verspricht.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Ace Combat Advance	Atari	Action	2006
Cars	THQ	Rennspiel	1. September
FIFA 07	Electronic Arts	Sportspiel	28. September
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	2007
Sims 2, Die: Haustiere	Electronic Arts	Simulation	26. Oktober
Superman Returns	Electronic Arts	Action	1. Dezember
Totally Spies! 2: Undercover	Atari	Action-Adventure	November
Wario Ware Twisted!	Nintendo	Geschicklichkeit	2006

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
42 Spieleklassiker	Nintendo	Spielesammlung	29. September
Castlevania: Portrait of Ruin	Konami	Action-Adventure	November
Catz	Ubisoft	Simulation	November
Crash Boom Bang	Vivendi	Jump'n'Run	Oktober
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	Action	4. Quartal
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
Spider-Man: Battle for New York	Activision	Action	4. Quartal
Tony Hawk Downhill Jam	Activision	Sportspiel	4. Quartal

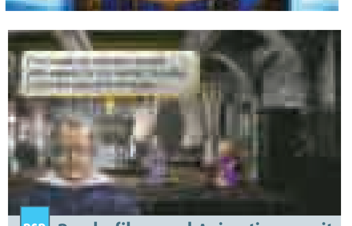
Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Capcom Puzzle World	Capcom	Denken	6. Oktober
Gun Showdown	Activision	Action-Adventure	4. Quartal
Medal of Honor	Electronic Arts	Action	30. Oktober
Mortal Kombat Unchained	Midway	Beat'em-Up	Oktober
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
Scarface	Vivendi	Action	Oktober
Silent Hill Origins	Konami	Action-Adventure	2007
Steel Horizon	Konami	Strategie	4.Quartal
Superman Returns	Electronic Arts	Action	26. Oktober

Valkyrie Profile: Lenneth

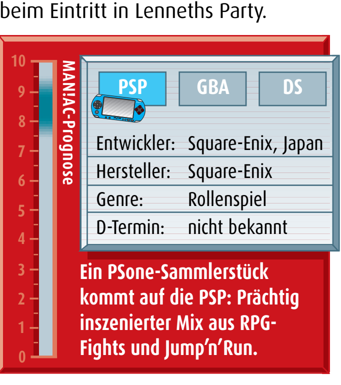


PSP In den Kämpfen aktiviert Ihr die Angriffe der bis zu vier Helden mit den Feuerknöpfen: Kraftbalken bestimmen, wie oft die einzelnen Figuren angreifen.

Auf der PSone haben PAL-Spieler einige Rollenspielperlen aus Übersee verpasst. Zum Glück gibt Euch die PSP Gelegenheit, einige Versäumnisse nachzuholen: Während PS2-Abenteurer bereits auf den Nachfolger "Valkyrie Profile 2: Silmeria" (MAN!AC 09/06) warten, kündigt Square-Enix die Neuauflage des Erstlings für PSP an. Hier spielt Ihr die Walküre Lenneth, die im Auftrag von Odin die Seelen mächtiger Krieger sammelt – sie sollen dem Herrscher von Valhalla in der himmlischen Entscheidungsschlacht gegen seinen Bruder Loki und dessen Anhänger beistehen.
Dazu durchstreift Lenneth die 3D-Weltkarte und sucht in Städten und Kerkern nach neuen Party-Mitgliedern, deren Talente sich in den vielen Taktikkämpfen verbessern lassen. Alle Örtlichkeiten erforscht Ihr aus der Seitenperspektive: Dabei erwarten Euch knifflige Hüpfabschnitte und einige Rätsel – Lenneth kann z.B. Felsen schieben und ziehen, Objekte tragen und Eisblöcke zaubern, um sie als Stufen zu nutzen. Ihr agiert stets allein, nur in den Kämpfen mischen die gesammelten Party-Freunde mit. Im Laufe der Handlung muss Lenneth immer wieder lieb gewonnene Kameraden opfern, damit Odins Streitmacht die Oberhand behält: Je nach Ausgang des himmlischen Kriegs führt Euch das Abenteuer zu drei Abspännen. Drei Schwierigkeitsgrade variieren dabei die Vielzahl der Kerker, Helden und ihre Erfahrungslevels beim Eintritt in Lenneths Party.



PSP Renderfilme und Animationen mit Sprachausgabe erzählen die Handlung.



MAN!AC-Prognose

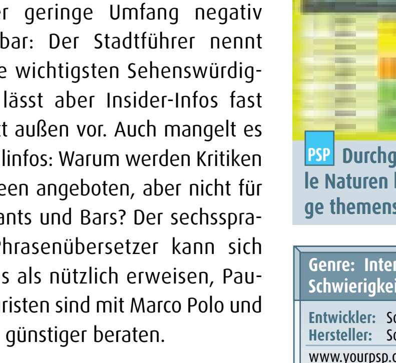
PSP | GBA | DS

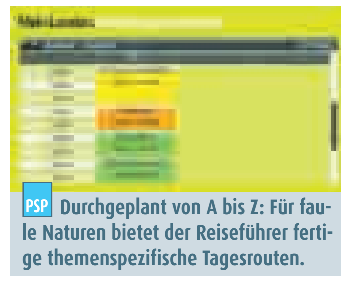
Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	nicht bekannt

Ein PSone-Sammlerstück kommt auf die PSP: Prächtig inszenierter Mix aus RPG-Fights und Jump'n'Run.

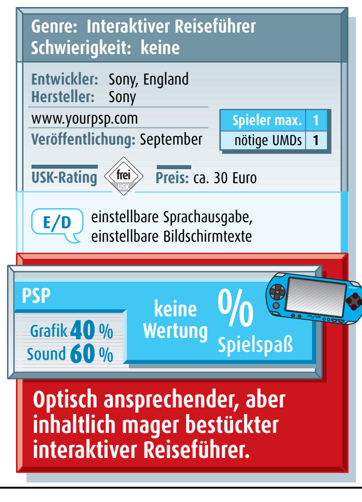
Passport to ...

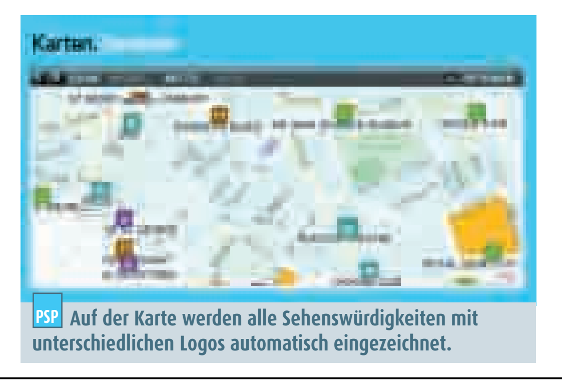
Seit kurzem bietet Sony technik-affinen Touristen mit "Talkman" ein passables Übersetzungsprogramm. Passend dazu gibt's nun den interaktiven Reiseführer "Passport to...", der vorerst in den Edition Amsterdam, Barcelona, London, Paris, Prag und Rom erscheint. Für unseren Test haben wir uns die Version "Passport to London" vorgenommen.
Auf den ersten Blick gefällt der mediale Reiseführer durch klare Menüs und eine übersichtliche Navigation. Geordnet nach Gruppen gibt das Programm Auskunft über die wichtigsten Sehenswürdigen, listet Kaufhäuser, Restaurants, Bars, Pubs und Nachtklubs auf. Bei Gefallen lassen sich die gewünschen Objekte mit einem Klick auf der interaktiven Karte anzeigen oder zu Favoriten zusammenstellen. Auch ein U-Bahn-Plan ist enthalten. Praktisch: Komplette Touren, erstellt von Lonely Planet, fassen die sehenswertesten Schauplätze für einen Tagestrip zusammen – Downloads sollen das Angebot ständig erweitern. Audiotouren sind auch vorhanden, leider nur für die drei Orte Hyde Park, Shoreditch und South Bank. Nicht nur hier macht sich der geringe Umfang negativ bemerkbar: Der Stadtführer nennt zwar die wichtigsten Sehenswürdigkeiten, lässt aber Insider-Infos fast komplett außen vor. Auch mangelt es an Detailinfos: Warum werden Kritiken für Museen angeboten, aber nicht für Restaurants und Bars? Der sechssprachige Phrasenübersetzer kann sich durchaus als nützlich erweisen, Pauschaltouristen sind mit Marco Polo und Co. aber günstiger beraten.





PSP Durchgeplant von A bis Z: Für faule Naturen bietet der Reiseführer fertige themenspezifische Tagesrouten.





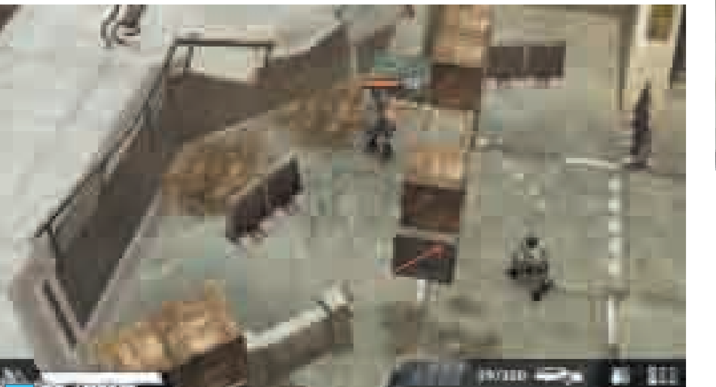
PSP Auf der Karte werden alle Sehenswürdigkeiten mit unterschiedlichen Logos automatisch eingezeichnet.



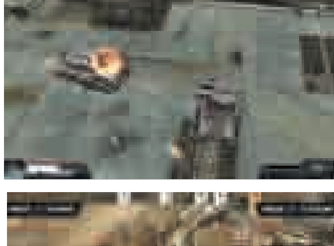
PSP Kurz und knapp: Zu den Sehenswürdigkeiten gibt es jeweils eine kurze Information, manchmal auch eine Kritik.

Killzone: Liberation

Um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen: "Killzone: Liberation" sieht fantastisch aus, besitzt aber hohes Frustpotenial – mehr noch als Guerillas gleichnamiger PS2-Shooter. Während Ihr bei der Ego-Ballerei punktgenau den Gegner anvisieren könnt, hilft Euch die grobe automatische Zielfunktion der PSP-Action nur bedingt. Zu allem Überfluss erweisen sich die Helghast-Truppen als ausgesprochen zäh: Die Lebensleiste über deren Köpfen schrumpft erst nach heftigem Beschuss zusammen. Ihr verkriecht Euch also meist zum Schutz hinter Kisten oder bekriegt einzelne Gegner im Nahkampf. Die Taktik geht auf: Ein Schlag mit der Waffe und der Helghast liegt für Sekunden wehrlos am Boden. Das Leben schwer machen Euch zudem Laserfallen, Minen und Schussanlagen, die lediglich Granaten scheuen – dumm, dass davon nur zwei ins Inventar passen. Abhilfe schaffen Munitionskisten, die gleichzeitig Erste-Hilfe-Pakete enthalten. Partiell unbesiegbar dürft Ihr Euch hinter den Kontrollen eines stationäres Geschützes oder eines Panzers fühlen. Auch KI-Kollegen verschieben das Gleichgewicht zu Eurem Gunsten: Die Verstärkung (unter anderem "Killzone"-Grobian Rico) befolgt über das Digikreuz ausgegebene Befehle, muss aber hin und wieder mit einer Spritze aufgepäppelt werden.
Die komplexe Steuerung bedarf einiger Einarbeitung, besonders bei der Lenkung von Fahrzeugen wie einem Panzer kommt Verwirrung auf: zwei Waffen plus schwenkbarer Geschützturm plus Antriebsteuerung – das ist einfach zu viel für die PSP. *jw*

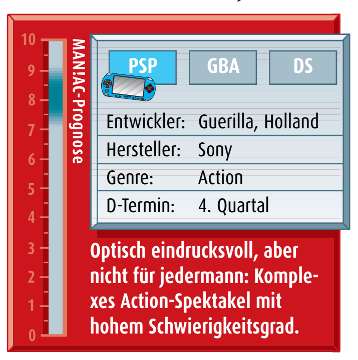


PSP Helghast-Soldaten sind gewiefte Burschen: Haben sie Euch erspäht, suchen sie Deckung. Mit einer Granate (gelbe Linie) zwingt Ihr sie hervor.





PSP Den Panzer steuert Ihr selbst. KI-Soldaten agieren autonom, nehmen aber Befehle entgegen (unten).



Grand Theft Vice City Stories

Auf zur nächsten Runde: Das Gangster-Epos von Rockstar will beim zweiten Teil alles noch besser und größer machen.

PSP Ein Mann und seine Wumme: Vic Vance durfte im PS2-"Vice City" nur kurz mitspielen, aber auf der PSP übernimmt er die Hauptrolle.

Vor knapp einem Jahr mussten es selbst die größen Skeptiker zugeben: Ein 3D-"GTA" ist auch im Handheld-Format ohne große Qualitätsabstriche machbar. Den Beweis dafür lieferte Rockstar Leeds mit "Grand Theft Auto: Liberty City Stories", das den großen Kollegen durchaus das Wasser reichen konnte und prompt zum bislang bestverkauften PSP-Spiel avancierte. Kein Wunder also, dass schon bald erste Hinweise zu einer möglichen Fortsetzung auftauchten, auch über den Inhalt wurde schnell spekuliert – schließlich gab es ja noch einen PS2-Teil, der wunderbar als Vorlage dienen könnte... Zur E3 dieses Jahr machte Rockstar schließlich offiziell, was viele vermutet hatten: Im Oktober geht Ihr mit "Grand Theft Auto: Vice City Stories" wieder unter die Gangster.

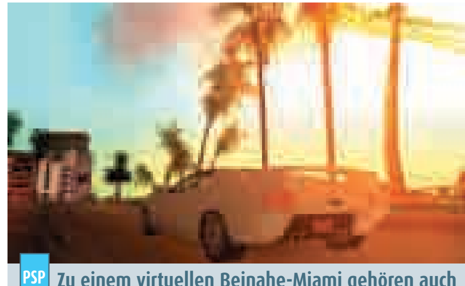
Big Brother

Diesmal verschlägt es Euch in die namensgebende Metropole Vice City, in der es 2002 schon auf der PS2 rund ging (siehe Kasten). Allerdings spielen die PSP-Geschehnisse 1984 und damit zwei Jahre früher als damals – chronologisch gesehen, findet "Vice City Stories" am frühesten von allen 3D-Episoden statt. Ihr übernehmt die Rolle eines Charakters, der zwar Verbindungen zum Vorgänger hat, aber bislang nicht weiter aktiv in Erscheinung trat: Vic Vance ist nach Carl Johnson ("GTA: San Andreas") der zweite dunkelhäutige "GTA"-Star, ein US-Marine und zugleich der Bruder von Lance Vance. Letzterer spielte im PS2-"Vice City" eine Schlüsselrolle und ist der Hauptgrund, wieso Ihr – kaum in der Stadt angekommen – gleich wieder in kriminelle Tätigkeiten verwickelt werdet.

Neben der frischen Story sorgt Rockstar für zahlreiche weitere Änderungen und Verbesserungen: So sieht "Vice City Stories" schon in der frühen Fassung, die wir bei Rockstar in Augenschein nehmen durften, ansehnlicher aus als der PSP-Vorgänger. Eine große Rolle spielt natürlich das schönere Szenario, schließlich macht ein virtuelles Fast-Miami mehr her als eine dreckige anonyme Großstadt. Dazu kommen u.a. etwas detailliertere Charaktere und Vehikel, von denen Ihr mehr auf einmal zu sehen kriegt, ohne dass so oft identische Polygon-Modelle auftauchen wie früher.


PSP Mit schnittigen Rennbooten saust Ihr über die Wasserflächen rund um Vice City.


PSP Die Stadtbevölkerung kann mit einigen witzigen Charakterparodien aufwarten.


PSP Zu einem virtuellen Beinahe-Miami gehören auch ansehnlich inszenierte Sonnenuntergänge.

Auto:

PSP Vic macht auch im Neopren-Anzug eine gute Figur: Dank guter Wassersimulation rauscht Ihr mit dem Jetski realistisch über die Wellen.

PSP Wie immer sind Tageszeit- und Wetterwechsel mit dabei.

PSP Kein "GTA" ohne mysteriöse Frau – so auch "Vice City Stories".

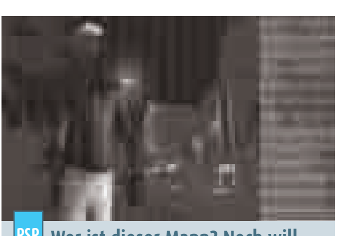
PSP Im virtuellen Florida trägt niemand einen Helm: Zweiradfahrten ohne Kopfbedeckung sind selbstverständlich, aber nicht ohne Risiko.

Schick modellierte Palmen, hübsche Sonnenuntergänge und viele Wasserflächen vermitteln das passende Küstenfeeling.

Zu Wasser und in der Luft

Weil Vice City am Meer liegt, habt Ihr häufiger mit dem nassen Element zu tun – da trifft es sich gut, dass Vic das Schwimmabzeichen gemacht hat und eine Hand voll mobiler Vehikel pilotieren kann. In einer der uns vorgeführten Missionen schwingt Ihr Euch z.B. auf einen Jetski und braust damit durch die Brandung: Ordentlich animierte Wellenbewegungen und Riffs unter Wasser machen die feuchte Fahrt auch optisch ansprechend. Wer die Metropole aus ungewöhnlicheren Perspektiven betrachten will, muss höher hinaus: Im Jahr 1984 steht z.B. ein Riesenrad in der City, in das Ihr einsteigen könnt. Außerdem habt Ihr nun endlich auch auf der PSP die Möglichkeit, in die Luft zu gehen – schnappt Euch einen Helikopter, dann steht einem Sightseeing-Rundflug nichts mehr im Weg!

Leider konnten wir nur wenig Zeit in Vice City verbringen, doch die ersten Eindrücke sind durchgehend positiv: Das neue Abenteuer sieht bereits prima aus und dürfte sogar noch mehr Abwechslung bieten als der PS2-Ahne. Was genau uns erwartet, konnten wir den notorisch geheimniskrämerischen Rockstar-Vertretern noch nicht entlocken. Aber neben einem größeren Stadtgebiet sollen die Missionen abwechslungsreicher ausfallen als bisher und auch sonst jede Menge möglich sein. Da die "GTA"-Schöpfer bislang ihre Versprechungen stets in bare Münze umwandeln konnten, sind wir optimistisch, dass es auch bei "Vice City Stories" so sein wird – der Handheld-Oktober kann kommen! *us*



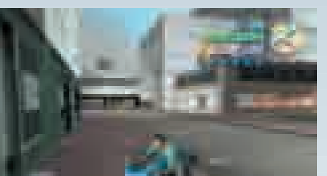
PSP Wer ist dieser Mann? Noch will Rockstar es nicht verraten.



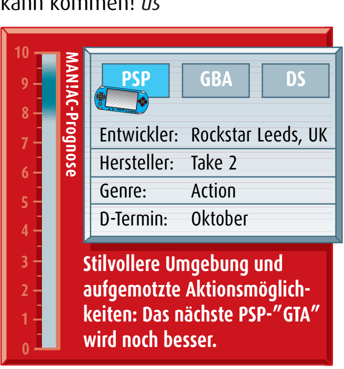
Es war einmal in Miami

"GTA: Vice City" sorgte für viele Serien-Debüts

Nach dem durchschlagenden Erfolg von "GTA 3" war klar, dass Rockstar auf jeden Fall einen Nachfolger bringen würde – die Gelegenheit lässt sich kein Hersteller entgehen. Was nur zwölf Monate später im Jahr 2002 veröffentlicht wurde, orientierte sich in vielen Elementen klar am Vorgänger, enthielt aber auch jede Menge Premieren.



So war "Vice City" auf der PS2 (Bild) der erste vollwertige Teil ohne Nummerierung, also kein expliziter Nachfolger – den gibt's offiziell erst nächstes Jahr auf NextGen-Konsolen. Außerdem entstand keine reine Fantasiestadt, die namensgebende Metropole sowie die gewählte Zeitära orientierten sich eindeutig am Miami der 80er-Jahre. Auch die Hauptfigur wurde erstmals durch einen Namen (Tommy Vercetti) und eine Stimme (gesprochen von Ray Liotta) personalisiert. Weitere Debüts: Nun konnten Motorräder gefahren und Hubschrauber geflogen werden. Auf eine andere Premiere hätten die Rockstar-Macher dagegen wohl gerne verzichtet: "GTA: Vice City" ist der erste und einzige Teil aus der Serie, der (in der ungekürzten Fassung) in Deutschland auf dem Index landete.



MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Rockstar Leeds, UK
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
D-Termin:	Oktober

Stilvollere Umgebung und aufgemotzte Aktionsmöglichkeiten: Das nächste PSP-"GTA" wird noch besser.

Tekken Dark Resurrection



PSP Schlägerei auf der Poolparty: Kazuya und Jin können sich auch auf der PSP nicht riechen. Letzerer kassiert hier gerade einen satten Kick seines Kontrahenten.



PSP Herzlich willkommen, Lili: Obermotz Jinpachi ist eine sehr eindrucksvolle Erscheinung und wird dem Frischling einen glühend heißen Empfang bereiten.

Lange schielten PSP-Besitzer mit einem Faible für virtuelle Handkantenduelle neidisch zu den stationären Konsolen. Im letzten Monat durften sich Fans dreidimensionaler Schlägereien endlich im gelungenen "Def Jam Fight for NY: The Takeover" austoben. Doch nun kommt der PS2-Chef vorbei und zeigt, wer die Hosen im Beat'em-Up-Sektor anhat. "Tekken: Dark Resurrection" erschlägt Euch beinahe mit seiner Fülle an Charakteren, Arenen, Spielmodi und freischaltbaren Goodies. Doch starten wir der Reihe nach: Um das nunmehr fünfte 'King of Iron Fist Tournament' abzuhalten, hat sich eine rekordverdächtige Kämpferriege auf der PSP versammelt – und das ohne lästiges Freischalten.

Über 30 Fighter stehen für alle Spielmodi zur Verfügung und lassen mit ihren variantenreichen Kampfstilen keinen Wunsch offen: "Tekken"-Veteranen setzen mit den ewigen Rivalen Jin und Kazuya auf beinharte Spinkicks, schlagen mit Marshall Law glatt ein Rad oder hüpfen als wandelnder Kostümverleih Yoshimitsu kokett auf dem Samuraischwert herum. Die blitzschnellen Moves der grazilen Mädels Xiaoyu und Christie stehen den wuchtigen Punch-Attacken von Paul oder Steve in nichts nach. Auf schiere Kraft setzen Sumoringer Ganryu, Cyborg Jack-5 oder Hüne Marduk. Natürlich sind auch die Neuzugänge von "Tekken 5" für die PS2 anwählbar und demonstrieren Martial Arts in drei völlig unterschiedlichen Varianten: Die zierliche Asuka baut auf ihre Schnelligkeit, Feng Wei nutzt Wucht und Anmut der chinesischen Kampfkunst. Ninja Raven schließlich vereint Kraft und Eleganz gleichermaßen in seinem gestählten Körper. Neben kuriosen Kämpfern wie Känguruh, Bär oder Holzmensch bietet "Tekken: Dark Resurrection" wie schon das Spielhallenvorbild zwei komplett neue Athleten: Dragunov scheint direkt aus einer sowjetischen Militärakademie zu stammen, Lili hingegen verzückt mit weiblichen Reizen und schnellen Kick-Kombinationen.

Tobt Euch aus!

Wie man es von Namco gewohnt ist, verwöhnen Euch die Japaner auch in "Tekken: Dark Resurrection" mit einer Vielzahl an Spielvarianten: Neben schnellen Versus-Kämpfen gegen die CPU (auf Wunsch auch im Team mit bis zu acht Fightern) hetzen Euch Arcade- und Story-Modus Runde für Runde einen neuen Kontrahenten auf den Hals, bis Ihr schließlich dem feurigen Obermotz Jinpachi gegenübersteht. Das Duell mit dem Erzschurken gestaltet sich jedoch weniger schwierig als auf PS2 – vor allem im Infight hat der Höllenfürst seine Schwächen. Komplexer ist die 'Tekken Dojo'-Variante: Ihr tretet in verschiedenen Kampfschulen zu Matches an, bestreitet Qualifikationskämpfe, nehmt an Turnieren teil und sackt schließlich dicke Geldprämien ein. Die loszuwerden ist schneller passiert, als Euch

Raphael Fiore

Packt Euren PSP aus, "Tekken: Dark Resurrection" rockt das Haus: Das ist definitiv der Monat für Sonys PSP. Nach grandiosem Baller- und Hüpfspaß ("Gradius Collection", "Ultimate Ghosts 'n Goblins") erklimmt Namcos Prügelgenuss locker die Genrespitze. Ich erfreue mich an der opulenten Optik, dem schnellen flüssigen Spielgeschehen und einem monströsen, gleich zu Beginn auswählbaren (Anti-)Heldenaufgebot. Das schnell erlernbare Kampfsystem geht selbst Einsteigern leicht von der Hand, Profis freuen sich über etliche neue Moves und verfeinerte taktische Angriffsvarianten. Ausserdem macht es einfach unheimlich Spaß, an meinem Protagonisten herumzubasteln: Das mannigfaltige Charakter-Customization-System glänzt nämlich mit massig Accessoires.



PSP Nach Dienstschluss widmet sich Anna Williams dem Bowlingsport. Verpasst der Kugel via Richtungs- und Geschwindigkeitsanzeige den richtigen Dreh.

PSP Yoshimitsu verblüfft die Debütantin Lili mit seiner Säbelhüpf-Einlage...



PSP ...und sticht ihr dann kostenlos ein modisches Bauchnabelpiercing.


PSP Man hört Namco-Ninja Raven förmlich sagen: 'Koste meinen schmutzigen Schuh, du windiges Känguruh!'


PSP Wenn Feng Wei zuhaut, geht schon mal die Levelbegrenzung zu Bruch.

lieb ist: Relativ versteckt im Menü unter 'Profil' und dann 'Anpassen' stattet Ihr sämtliche Charaktere mit (bisweilen sündhaft teuren) Accessoires aus: Hüte, Rüstungen, Stiefel, Masken, Ketten und jede Menge lustige bis dämliche Gadgets laden zum Shoppen ein. Wer pleite ist, scheffelt flugs im 'Goldrausch'- oder 'Zeitangriff'-Modus neue Kohle.

Im Vergleich zum PS2-Hit "Tekken 5" fehlen der launige 'Devil Within'-Part sowie die emulierten Spielhallenhits "Tekken 1-3", dafür spendiert Euch Namco einen umfangreichen Wireless-Modus: Via Ad-Hoc-Verbindung verkloppt Ihr einen Kumpel ganz in Eurer Umgebung – dafür ist sogar nur eine UMD nötig. Akzeptable Ladezeiten und ein angenehm flüssiges Spielerlebnis zeigen, wie Game Sharing zu funktionieren hat. Echte Online-Kämpfe sind in "Tekken: Dark Resurrection" leider nicht möglich. Dafür dürft Ihr einen Geist mit Eurem Kampfstil 'füttern' und ihn anschließend der Welt zum Download zur Verfügung stellen.

Wer immer noch nicht genug hat, paukt schließlich die komplette Move-Palette seines Lieblings im Training ein, genießt im 'Kino' sämtliche Abspänne und Musikstücke oder schiebt eine ruhige Kugel auf der Bowlingbahn. Nach dreimaligem Durchspielen habt Ihr nämlich das witzige und durchaus gelungene 'Tekken Bowl' freigeschaltet und bestreitet sogar zu zweit kleinere Turniere. In unserer Testfassung wunderten wir uns des Öfteren über abgeschnittene Bildschirmtexte – wir hoffen und gehen davon aus, dass Sony dieses kleine Manko in der Verkaufsversion behoben hat. *ms*

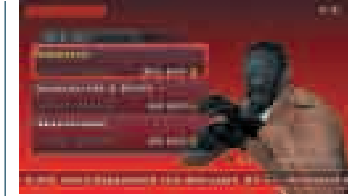
Matthias Schmid

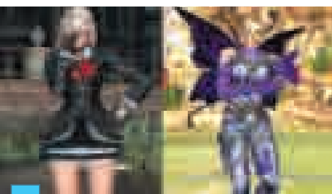


Ich weiß gar nicht, wie ich meine Lobeshymne beginnen soll. Zum einen haut mich Namco mit der sensationellen Charakterriege beinahe vom Hocker: Mehr charismatische Haudegen – allen voran der geflügelte Düsterling Devil Jin – findet Ihr in keinem Beat'em-Up! Die flotten und direkten Kontrollen habt Ihr nach kurzer Zeit verinnerlicht, trotz Varianten via Digikreuz oder Mini-Knüppel steuern sich Eure Recken aber nicht ganz so perfekt wie auf der PS2. Technisch brennt Namco ein Feuerwerk ab und liefert eines der schönsten Handheldspiele aller Zeiten. Opulente Hintergründe, detaillierte Kämpfermodelle und fantastische Animationen sorgen für Staunen. Dass Ihr auch zu zweit mit nur einer UMD ran dürft, freut mich als Fan von Duellen gegen die Kumpels besonders.



PSP Anstatt eines Picknicks im Grünen lassen Devil Jin und Law die Fäuste fliegen. Letzterer ist so gar nicht beeindruckt von Jins prächtigen Engelsschwingen und haut den Dämon via Radschlag aus den Latschen.




PSP Kauft den Kämpfern neue Outfits (oben, Dragunov mit Gasmaske) und erfreut Euch an Euren Kreationen.

20 Minuten
Beat'em-Up-Shopping

Wie schon vergangene Ausgabe bei "Def Jam Fight for NY: The Takeover" widme ich mich auch bei diesem Ausnahme-Beat'em-Up mehr als ausgiebig dem Styling meiner Lieblinge. Habt Ihr die Keilerei einige Male durchgezockt, sammelt sich ein hübsches Sümmchen auf Eurem Konto. Also nichts wie los und die Asche ausgeben: eine coole Maske für die Wrestlingkatze King, ein Maschinengewehr (jedoch lediglich als optisches Accessoire) für Dragunov oder neue Frisuren und Outfits für meine Lieblinge Devil Jin und Raven. Wer fleißig spielt, darf auch fleißig einkaufen.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis hoch



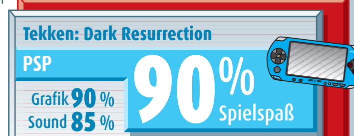
Entwickler: Bandai-Namco, Japan
Hersteller: Bandai-Namco/Sony
www.tekken-official.jp
Veröffentlichung: September

Spieler max.	2
nötige UMDs	1

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 50 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Tekken: Dark Resurrection
PSP



Grafik 90 %
Sound 85 %
90 % Spielspaß

Spielerisch wie grafisch superbe Prügelei mit coolen Kämpfern und massig Modi – Kaufempfehlung!



Ultimate Ghosts 'n Goblins



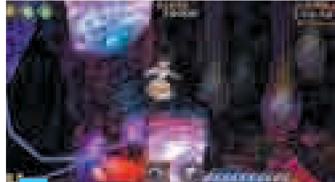
PSP Grafisches Meisterwerk: Besonders der Flammenlevel mit der organischen Umgebung sprüht vor Details. Dank der 'Anfänger'-Schwierigkeitsstufe könnt Ihr diese auch als Spieler genießen.

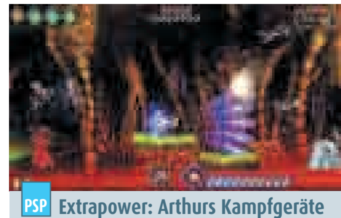
"Unfair, unspielbar, viel zu schwer." So lautete Mitte der 80er-Jahre der Tenor bei Arthurs erstem "Ghosts 'n Goblins"-Auftritt. Schon nach wenigen Sekunden bat Euch der Automat, eine neue Münze einzuwerfen und spätestens beim ersten Aufeinandertreffen mit dem roten Dämonen oder der ersten heiklen Sprungpassage wollte man dieses Spiel verfluchen. Doch wer sich auf eine der größten virtuellen Herausforderungen einlässt, wird mit superber Spielbarkeit, exzellentem Leveldesign und klugen Gegnern belohnt. Das hat sich auch beim neusten Teil der Serie nicht verändert. Capcom gibt jedoch Einsteigern die Möglichkeit, sich mit dem Spiel anzufreunden. Der Anfänger-Modus spendiert Euch eine große Lebensanzahl, Ihr könnt dank auflevelbarer Rüstungspower bis zu viermal getroffen werden und Ihr startet nach einem Lebensverlust (meist) wieder an derselben Stelle – sehr praktisch! Auch Serienkenner arbeiten sich am besten in diesem Schwierigkeitsgrad voran – denn Ihr müsst auf Eurer Reise nicht nur hunderte Zombies und andere Monster vernichten, sondern auch goldene Ringe sammeln, ansonsten wird Euch der Eintritt zum finalen Boss verwehrt.

Waffenschmiede

Die Entwickler spendieren Eurem Helden zahlreiche neue Items: Egal ob Peitsche, Bumerang-Pfeil oder Armbrust – Arthur weiß sich zu wehren. Dabei könnt Ihr jede Waffe zu einem mächtigen Superkriegsgerät aufbauen: Sammelt einfach fleißig 'Power-Up'-Symbole. Außerdem schützt sich der Ritter mit zahlreichen Schilden – einen nutzt Ihr gar zum Gleiten. Zudem gibt es verschiedene Rüstungen, die sogar das Böse in Arthur erwecken. Schließlich brummelt der grimmige Ritter auch einige Zaubersprüche in seinen Bart (in Unterhosen verliert Arthur jedoch seine Magiekraft) und sammelt im Verlauf des Abenteuers Items wie den Doppelsprung-Schuh oder die Feder eines gefallenen Engels (mit der passenden Rüstung kann Arthur dann fliegen).


PSP Großmaul: Diese Fleischfresser besiegt Ihr nur mit viel Waffeneinsatz.

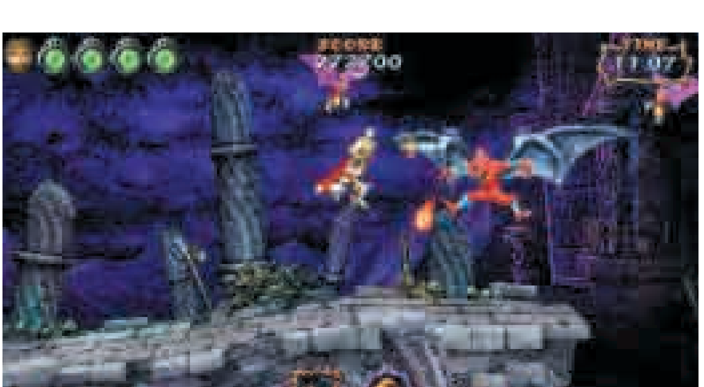

PSP Dank Drachenschild schwebt Euer Held durch die Lüfte.


PSP Extrapower: Arthurs Kampfgeräte lassen sich allesamt aufleveln.


PSP Abrakadabra und Simsalabim: Arthur beherrscht einige Zaubersprüche, die Euch je nach Intensität Magie (untere rechte Leiste) kosten.

Raphael Fiore

Arthur, Du bist wahrlich ein edler Ritter: Außerdem danke ich Capcom mit einem Hofknicks für diese meisterliche Wiederbelebung meines Jugendhelden. Was soll ich sagen? Diese sensationelle 2D-Optik im Breitbildformat macht das knallharte Abenteuer zu einem Hochgenuss. "Bisher war die 'Ghosts 'n Goblins'-Reihe nicht für Fairness und ideale Spielbarkeit bekannt", murmelt jemand aus der Redaktion. Gemach, mein Sohn! Denn diese einzigartige Serie ist zwar schwer, aber für Profis die ultimative Herausforderung – Punkt! Doch auch für Einsteiger hat sich Capcom was ausgedacht und führt diese dank Anfänger-Modus wunderbar in die düstere Welt ein. An einigen Stellen nervt zwar ein überhöhtes Feindaufkommen, ansonsten gibt's aber nichts zu meckern: Die serientypische Steuerung erlaubt millimetergenaue Sprünge und die Endgegner sind ab der mittleren Schwierigkeitsstufe eine harte Nuss. Schließlich fügen sich Arthurs neue Fähigkeiten nahtlos in bekannte Spielelemente ein – die äußerst motivierende Suche nach den goldenen Ringen setzt dem Ganzen die Krone auf.

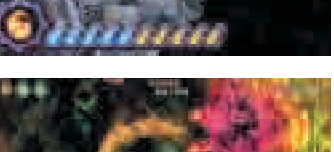


PSP Hassliebe: Der Gargoyle macht Euch wieder das Leben schwer.

Die grafisch eindrucksvollen 2D-Levels mit 3D-Bewohnern reichen von Lavaseen über düstere Schlösser bis hin zu modrigen Sumpfgegenden. Dank Level-Portalen kehrt Ihr nach einem erfolgreich gemeisterten Abschnitt wieder zu bestimmten Punkten zurück. Dies ist dann sinnvoll, wenn Euer Ritter neue Items eingesammelt hat – dadurch entdeckt Ihr Geheimnisse und findet die über 30 sehr gut versteckten goldenen Ringe. Wie in den Vorgängern beharken Euch auf dem Weg zur Liebsten unzählige meuchelnde Viecher: Auf dem legendären Friedhof jagen Euch Spukgestalten und eisige Hände. Später tauchen aus dem Blutsee gierige Skelettfische auf und überdimensionale Spinnen schießen Euch mit klebrigen Netzen ab. Passt außerdem auf den omnipräsenten Magier auf, der Euch diesmal in eine dicke Magd sowie Riesen- oder Mini-Arthur verwandelt. Auf Eurer Seite ist hingegen eine gut versteckte Hexe: Bringt der alten Dame leckere Zutaten und Ihr erhaltet eine tolle Überraschung. Neben heftigem Waffeneinsatz müsst Ihr oftmals Arthurs eigenwillige Hüpftechnik anwenden – millimetergenaue Passagen gibt es zuhauf. Musikalisch donnern Euch herrlich komponierte, teils bekannte klassische Stücke um die Ohren. *rf*



PSP Lecker, lecker: Die ekligen Zombies knabbern an königlicher Haut.





PSP In den Menüs setzt Ihr u.a. Zeitportale oder wählt Extras aus.



20 Minuten Überlebenskampf

Ich bin ein alteingesessener Fan der Serie. Da wird mich der vierte Teil nicht umhauen. Also fange ich mit dem Experten-Schwierigkeitsgrad an. Nach 30 Sekunden und drei Todesanimationen entscheide ich mich anders und wähle die normale Stufe. Nach fünf Minuten starre ich erneut den 'Game Over'-Schriftzug an – verdammt! Die restliche Zeit verbringe ich mit dem Anfänger-Modus und freue mich über viele Neuheiten, Bombast-Optik, klassischer Musik und großen (aber auf dieser Stufe zu leichten) Bossen. Nach 20 Minuten wage ich mich erneut an 'Normal'. Wie lange überlebe ich wohl diesmal?

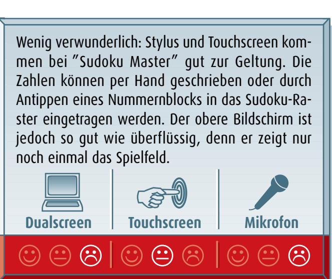


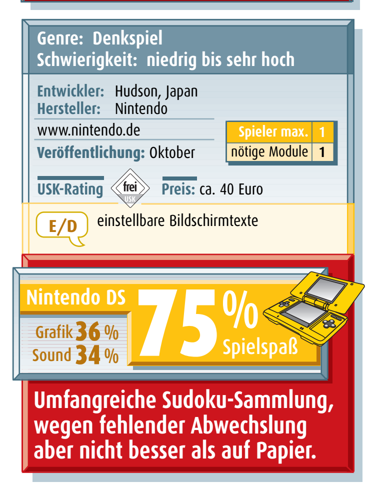
Sudoku Master



NDS Bei der Benutzeroberfläche könnt Ihr zwischen drei Hintergründen wählen.

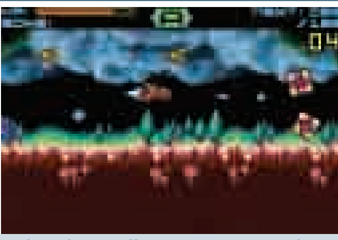
Nachschub für Sudoku-Süchtige: Nintendo liefert 400 ausgewählte Zahlenrätsel der japanischen Zeitschrift Nikoli (die Erfinder des heute bekannten Sudoku). Weil außer drei Schwierigkeitsstufen und einigen unter Zeitdruck zu lösenden Aufgaben andere Puzzle-Varianten gänzlich fehlen, bietet "Sudoku Master" nichts, was nicht auch in einem Rätselbuch vom Zeitschriftenladen enthalten ist. Ein Vorteil der DS-Ausgabe: Zeilen, Spalten und gleiche Zahlen werden farblich markiert und erleichtern die Übersicht. *jw*





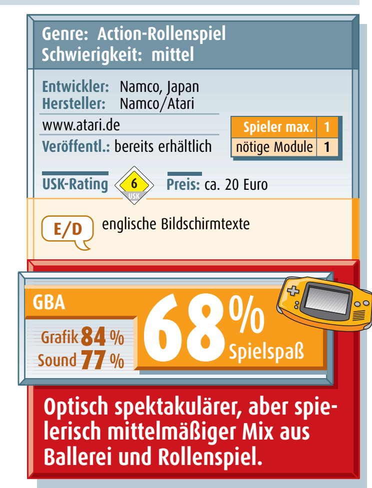
Sigma Star Saga





GBA Die Action-Abschnitte sind oft nur schwach in die Handlung integriert: Für die Krill-Aliens kämpft Ihr am Boden (links) sowie in Luft und Weltraum (rechts).

Den Angriff der Krill-Aliens unterwandert Elite-Pilot Ian Recker als Doppelagent: In dem Action-Rollenspiel schließt Ihr Euch den Invasoren an und ballert in zahlreichen Sidescroller-Missionen für beide Seiten. Außerdem erkundet Ihr Alien-Stationen sowie diverse Planeten zu Fuß und entdeckt 50 Extras, die sich zu allerlei Bordwaffen kombinieren lassen. Gegen Erdwürmer und Riesenspinnen verteidigt Ihr Euch mit der Laserpistole. Das außergewöhnliche Abenteuer ist leider mit viel Palaver gestreckt, zumal einige Ballleraufgaben recht knapp ausfallen. *oe*



Gangs of London



PSP Lasst mal die Kollegen vor: Auf Knopfdruck startet Euer Team einen Sturmangriff – dann ist der Feind beschäftigt und Ihr könnt Euch in aller Ruhe um die Präzisionsarbeit kümmern.

PSP Bei den Schießereien haltet Ihr immer voll drauf: Dank automatischer Zielfunktion trefft Ihr auch entfernte Gegner.



PSP Energiebalken statt Blechschaden: Die meisten Rempeleien hinterlassen keine Beulen am Fahrzeug.

Obwohl er die spannendsten Abenteuer erlebt, kann einem Tony Cipriani aus "GTA" schon mal Leid tun: Während seine Mafia-Kollegen in der Nase bohren, kümmert er sich ganz allein um die Machtübernahme in Liberty City. Bei "Gangs of London" teilen sich die Mitglieder der fünf rivalisierenden Banden die Arbeit: Russenmafia, Yardies, Pakistanis, Cockneys und Triaden fallen gemeinsam über die Konkurrenz her – einen Gangster steuert Ihr, seine KI-Freunde hören derweil auf Befehle wie Angriff und Rückzug. Zudem dürft Ihr die Figur jederzeit wechseln und eingreifen, wenn ein Kamerad den Einsatz verpasst. Mit dem vierköpfigen Rudel kämpft Ihr in diversen Missionen um Londons Territorien: Mal müsst Ihr Eure Blocks vor Angriffen schützen, mal versucht Ihr selbst, der Konkurrenz ein Gebiet abzujagen. Dabei stehen sowohl Überfälle und Entführungen als auch illegale Straßenrennen und Schießereien bei Vollgasfahrten auf dem Programm. Dank Teamwork haben es Londons Gangs leichter als Tony: Während Ihr Euch aufs Fahren konzentriert, ballern die Homies eigenständig aus den Fenstern. Obendrein gibt es Solomissionen, in denen sich nur ein Ganove auf feindlichen Boden wagt: Dann müsst Ihr die Wachen geschickt umschleichen und ihnen mit dem Messer lautlos in den Rücken fallen.

Die Waffen sind je nach Aufgabe vorgegeben, statt eines Kopfgelds kassieren alle beteiligten Bandenmitglieder Erfahrungspunkte: So wird Eure Truppe im Verlauf der mit Comics untermalten Handlung immer geschickter.

Variabler London-Trip

Im Story-Modus dürft Ihr Euch zwischen den fünf Gangs entscheiden und deren Aufgaben sowie Handlung aus unterschiedlicher Perspektive spielen. In London warten aber noch andere Missionen auf Euch: Unter 'Freie Fahrt' entdeckt Ihr acht weitere Spielmodi, in denen Ihr London ins Chaos stürzt, Euch Verfolgungsjagden mit den Cops liefert und auch mal auf der Seite des Gesetzes für Recht und Ordnung sorgt. Friedliche Spieler dürfen zudem als Tourist durch London bummeln und mit der Kamera die Sehenswürdigkeiten knipsen. *oe*



20 Minuten in der Unterwelt

Die Gebietskämpfe von "Gangs of London" könnt Ihr meist in 20 Minuten schaffen. Allerdings erwarten Euch je nach Aufgabe einige Trial&Error-Stellen, für die Ihr nicht selten die komplette Mission wiederholen müsst. Zum Glück gibt's viele alternative Spielmodi: Die 'Freie Fahrt' füllt Pausen beliebiger Länge, zudem könnt Ihr in 20 Minuten gleich mehrere Runden der Pub-Minispiele zocken: Kegeln, Darts, Billard und ein 'Snake'-Automat gehen locker von der Hand. Beim taktischen Mehrspieler-Modus spielt man rundenweise Aktionskarten und reicht das Handheld weiter – das dauert bei fünf Gangs!

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Entwickler: Sony London, England
Hersteller: Sony
www.yourpsp.com
Veröffentlichung: September
Spieler max.: 5
nötige UMDs: 1
USK-Rating: 18
Preis: ca. 50 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Gangs of London
PSP
Grafik 74 %
Sound 68 %
72 % Spielspaß

Erobert London: vielfältige, aber spielerisch etwas seicht ausgefallene Team-Schlachten.

PSP Wem gehört was? Die Missionen wählt Ihr auf der Gebietskarte aus.

Oliver Ehrle



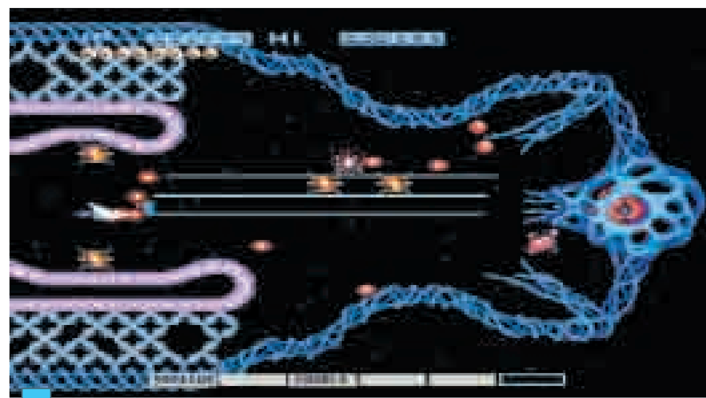
Das eigentlich spannende Gang-Leben kann auch mal fade sein: Mit Verfolgungsjagden, Einzelkämpfer-, Angriffs- und Verteidigungsmissionen bietet "Gangs of London" jede Menge Abwechslung, zumal Ihr meist zwischen mehreren Aufträgen wählen dürft. Viele spielen sich spannend, andere sind aber auch eintönig oder gar unfair. Das liegt an einigen Trial&Error-Stellen und dem schwachen Kampfsystem: Mangels Angriffsalternativen müsst Ihr schon mal zwei Dutzend Gangster immer mit dem gleichen Messerstich bekämpfen – und mancher Feind steckt davon locker drei weg! Das Teamplay verhindert ein Debakel, denn mit den Befehlen könnt Ihr angeschlagene Kämpfer verschnaufen lassen: So würzt etwas Taktik die schwächeren Einsätze.







Gradius Collection



PSP "Gradius": Der erste Teil überzeugt schon mit dem serientypischen Waffensystem. Beim Alien-Boss freut Ihr Euch über jedes zusätzliche Option-Begleitschiff.



PSP "Gradius Gaiden": Der inoffizielle fünfte Teil überzeugt mit makellosem Leveldesign und einer einsteigerfreundlichen Waffenanordnung.

Die "Gradius"-Reihe genießt unter 2D-Shoot'em-Up-Liebhabern Kultstatus. Jetzt veröffentlicht Konami gleich fünf der insgesamt sechs "Gradius"-Ballereien auf einer UMD. Leider fehlt das famose, vor zwei Jahren erschienene "Gradius 5" (87%, MAN!AC 11/05), trotzdem erhaltet Ihr mehr als genügend Ballerspaß. 1985 revolutionierte "Gradius" das Shoot'em-Up-Genre mit dem taktisch geprägten Waffensystem. Bestimmte Feinde spendieren Euch nach erfolgreichem Abschuss ein Power-Up: Damit wählt Ihr aus insgesamt sechs Extras aus – in der originalen Automatenversion schaltete Euch das Spiel einige Extras wie Speed-Up oder Missiles halbautomatisch dazu. Die PSP-Variante gönnt Euch viele Einstellungsoptionen (auch in den anderen Spielen möglich): Schraubt am Schwierigkeitsgrad, startet mit bis zu neun Vic Vipers und wählt zwischen halbautomatischer oder manueller Extraauswahl. Dieses ab dem ersten Teil bekannte Extraschema übernimmt Konami auch in den anderen vier Teilen mit marginalen Änderungen. Die größte Abweichung findet Ihr in "Gradius Gaiden": Die wunderschöne Ballerei erschien nur auf der Playstation und erlaubte es Euch, die Items nach Belieben anzuordnen – sprich, Ihr erhaltet z.B ein Schutzschild schon nach einem Power-Up. Das "Gradius"-Universum bietet Euch viele spektakuläre 2D-Szenarien: Ihr fliegt etwa durch einen 'H.R. Giger'-inspirierten Alienlevel, säubert das All von riesigen Tentakelviechern, fliegt durch ein belebtes Dschungelgebiet oder kämpft Euch langsam durch ein organisches Puddingwesen vor. Die Landschaften beherbergen dutzende Feinde: Egal, ob nervige Walker, heftig um sich ballernde Geschütztürme, gruselige Aliens oder unsere Lieblinge, die Osterinselköpfe – alle wollen Euren Gleiter zermalmen. Zahllose, taktisch mustergültige Boss-Kämpfe setzen der Baller-Kollektion schließlich das Sahnehäubchen auf. *rf*

Raphael Fiore



Spielerisch luxuriöse Shoot'em-Up-Sammlung: ein Wort – Pflichtkauf! Wer sich nur ansatzweise für 2D-Ballereien interessiert, braucht diese famose Kollektion. Doch die "Gradius"-Reihe verdient mehr als simple Phrasendrescherei. Also los: Der erste Teil begeistert mit Top-Spielbarkeit und dem legendären Osterinsel-Level. "Gradius 2" trumpft mit fantastischen Levels und harschen, aber stets fairen Bossen auf. Der härteste Teil der Serie, "Gradius 3", lockt Profis mit knackigen, für Normalsterbliche kaum lösbare Abschnitte. Teil 4 verzaubert mich mit herrlicher 2D-Optik sowie perfekt ausbalanciertem Schwierigkeitsgrad. "Gradius Gaiden" setzt mit dem äußerst fairen Item-System, himmlischer Grafik und höchst kreativen Endgegnern dem Ganzen die Krone auf.





20 Minuten
Ballern im Weltall

In den 20 Minuten vergieße ich Freudentränen am laufenden Band: Ich ballere mich durch die einwandfrei platzierten Gegnerformationen und erreiche den dritten Level von "Gradius" – welch ein spielerischer Hochgenuss dieser Osterinselköpfe-Level doch ist! Schnell zocke ich noch den ersten Abschnitt von "Gradius 2 & 3" an und die Begeisterung nimmt kein Ende. Im vierten Teil kämpfe ich mich bis zu dem organischen, herrlich gezeichneten Abschnitt vor, ballere mich zum ersten Mal durch das "Gradius Gaiden"-Universum und staune über das faire, frei zusammenstellbare Item-System.

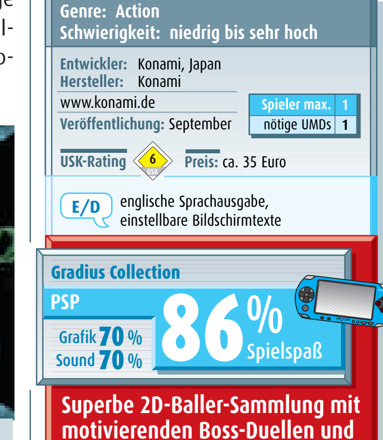
Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffentlichung: September

Spieler max.	1
nötige UMDs	1

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 35 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte



Gradius Collection
PSP
Grafik 70 %
Sound 70 %
86 % Spielspaß

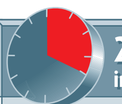
Superbe 2D-Baller-Sammlung mit motivierenden Boss-Duellen und vollendetem Leveldesign.



PSP "Gradius 2": Das Leveldesign erinnert teilweise arg an den Irem-Konkurrenten "R-Type".



PSP "Gradius 3": Das schwerste Spiel der Serie überfordert selbst erfahrene Spieler im einfachsten Schwierigkeitsgrad.



20 Minuten im Drogensumpf

Die einzelnen Missionen von "Miami Vice" sind in praktische Häppchen aufgeteilt, mehr als 20 Minuten am Stück dürftet Ihr bei keinem Einsatz in Fabrikhalle, Disko oder Unterschlupf verbringen – habt Ihr außerdem beim Spitzel rechtzeitig Hinweise auf Gegnerpositionen und Drogenverstecke besorgt, sind echte Probleme selten. Allerdings habt Ihr die Cop-Karriere so auch bald hinter Euch, dank Coop-Funktion gibt's aber zusätzliche Reize: Schließen sich zwei "Miami Vice"-Spieler per WiFi-Verbindung zusammen, können sie mit Tubbs und Crockett gleichzeitig unter den Drogendealern aufräumen.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Rebellion, England
Hersteller: Vivendi
www.vugames.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating 18
Preis: ca. 50 Euro

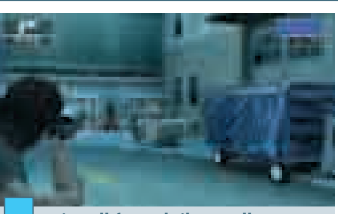
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 73 %
Sound 71 %
74 % Spielspaß

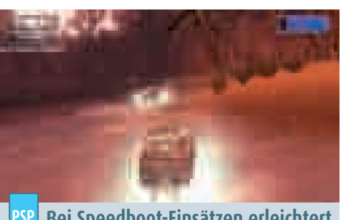
Stylische Film-Ballerei mit Taktik-Einschlag: nicht sonderlich tiefgründig, aber unterhaltsam.

Miami Vice: The Game





PSP Kein Fall für Hektiker: Ballert am besten nur aus sicherer Deckung heraus.

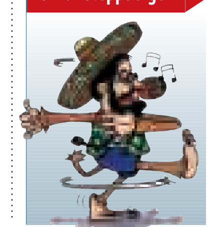


PSP Bei Speedboot-Einsätzen erleichtert eine Autoziel-Funktion das Leben.

In den 80er-Jahren war "Miami Vice" die coolste Krimi-Serie im Fernsehen, jetzt soll das düster ausgefallene Kino-Remake den Ruhm wieder aufleben lassen. Passend dazu gönnt uns Vivendi eine Videospiel-Umsetzung, die obskurerweise aber nur für die PSP entwickelt wurde. "Miami Vice: The Game" klaut sich ungeniert große Teile des Spielablaufs von mehr oder weniger prominenten Vorbildern: Perspektive und Steuerung können eine nahe Verwandtschaft zu "Resident Evil 4 (dt.)" nicht abstreiten, die Art der Feuergefechte wurde sichtlich von "kill.switch" inspiriert. Ihr könnt nämlich nicht laufen und ballern zugleich: Um zu schießen, drückt Ihr eine Schultertaste und lenkt dann im etwas vergrößerten Bildausschnitt eine Markierung auf die Ziele. Darum sucht Ihr normalerweise Deckung hinter Wänden und Kisten und schaut dahinter hervor, um Eure Projektile in Feindkörper zu pumpen.

In einem Dutzend Levels seid Ihr meistens zu Fuß unterwegs, gelegentlich steigt Ihr aber auch in ein Speedboot und jagt dann die Schurken auf dem Wasser. Zwischen den Einsätzen könnt Ihr Drogenfunde gegen bessere Wummen und Klamotten verscheuern oder gewinnbringend handeln und Hinweise zur nächsten Mission einholen. Auf dem Polizeirevier knackt Ihr außerdem verschlüsselte Dateien mit Hilfe eines futuristischen Minispiels. *us*

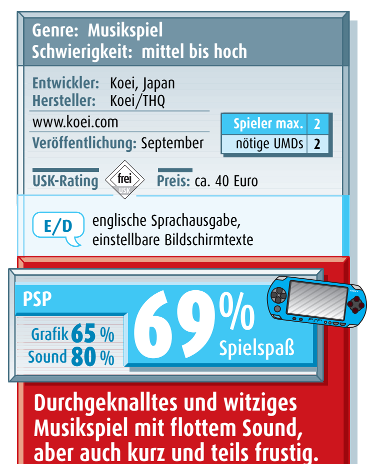
Ulrich Steppberger



Crockett und Tubbs machen im Kleinformat eine gute Figur: "Miami Vice" bietet zwar nichts, das man auf Heimkonsolen nicht schon ähnlich und zugleich etwas spannender erlebt haben könnte, doch als PSP-Abenteuer sorgt die Mixtur aus den verschiedenen Vorlagen für Spaß. Technisch wurde die stylische Michael-Mann-Vorlage gut eingefangen, auch wenn die Grafik teils etwas düster ausfällt. Das Konzept, die Ballereien durch viel Schleicherei und Deckungssuche taktischer zu gestalten, geht prima auf, mit den Einlagen wie Bootsfahrt und Code-Knackerei gibt's zudem ausreichend Abwechslung. Allerdings ist das ganze Abenteuer recht kurz ausgefallen und die Steuerung der Zielmarkierung reagiert tendenziell zickig – trotzdem taugt das Cop-Geballer.

20 Minuten mit der Klampfe

Gitarreros mit flinken Fingern kommen in 20 Minuten ziemlich weit – "Gitaroo Man Lives!" setzt zweifelsohne keine Rekordmarken in Sachen Umfang. Mit zehn Spielstufen, die selten länger als ein paar Minuten dauern, seid Ihr nur begrenzt lange beschäftigt – es sei denn, Ihr bleibt wegen des stark schwankenden Schwierigkeitsgrads an einem Level hängen und beißt Euch daran ein ums andere Mal die Zähne aus. Nehmt Ihr diese Hürden aber, ist Koeis schräger Musikspaß für regelmäßige Einsätze prima geeignet – denn bis Ihr einen Song perfektioniert habt, sind schon einige Runden Übung notwendig.



Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: Koei/THQ
www.koei.com
Veröffentlichung: September
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

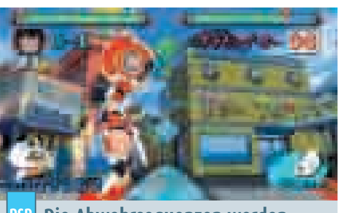
PSP
Grafik 65 %
Sound 80 %
69 % Spielspaß

Durchgeknalltes und witziges Musikspiel mit flottem Sound, aber auch kurz und teils frustig.

Gitaroo Man Lives!



PSP Nur wer der Notenlinie folgt, hat eine Chance auf den Sieg.



PSP Die Abwehrsequenzen werden schnell besonders knifflig.

Kaum zu glauben, aber wahr: In den Entwickler-Katakomben von Koei wird nicht nur permanent darüber gebrütet, wie oft man "Dynasty Warriors" noch neu aufwärmen kann – manchmal gibt's auch andere Produkte, die in einigen Fällen sogar originell geraten. So geschehen im Jahr 2002, als "Gitaroo Man" einen skurrilen Beitrag zum Musikspiel-Genre ablieferte. Lange war es still um den Klampfendrescher, nun darf er aber auf der PSP sein Comeback feiern. "Gitaroo Man Lives!" ist kein richtiger neuer Teil, sondern eine weitgehend identische Umsetzung der Heimkonsolen-Auflage, nur ein paar Duett-Songs kamen neu dazu. Als Solo-Musikus spielt Ihr Euch durch eine zehn Levels umfassende schräge Story, bei der Ihr laufend von durchgeknallten Gesellen zum Duell gefordert werdet: Seid Ihr in der Offensive, kontrolliert Ihr eine trichterförmige Cursor-Markierung in der Bildschirmmitte. Diese müsst Ihr mittels Analogstick möglichst exakt einer sich windenden Linie folgen lassen. Wenn Ihr dann per Tastendruck den richtigen Einsatz trefft, sobald die enstprechenden Markierungen auftauchen, sehen die Rivalen alt aus. Attackieren Euch die komischen Burschen, fliegen aus allen vier Richtungen Knopfsymbole auf Euch zu, die Ihr im rechten Moment abwehren müsst. Neben diversen Bonus-Gimmicks können außerdem zwei Gitarristen zusammen musizieren. *us*

Ulrich Steppberger



Vier Jahre später und kein bisschen leise: "Gitaroo Man Lives!" gefällt auf der PSP mit schrillem Charme. Die fetzigen Songs aller möglichen Stilarten kommen auch heute prima rüber, die knallige Grafik macht sich auf dem Handheld-Display ebenfalls gut – allerdings lenkt Euch das Chaos schon mal in ungünstigen Momenten von den relevanten Anzeigen ab. Obwohl die Analogscheibe nicht so exakt funktioniert wie ein Dual-Shock-Stick, klappt die Steuerung problemlos. Störender fällt da neben dem knappen Umfang der mitunter heftig schwankende Schwierigkeitsgrad auf: Besonders die Abwehrsequenzen fordern manchmal unvermittelt extrem gute Reflexe. Kommt Ihr damit klar, lohnt sich "Gitaroo Man Lives" als schräges PSP-Futter.

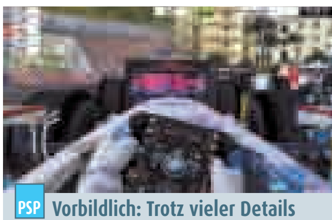


Formel Eins 06

Nach dem arcadelastigen Vorgänger "F1 Grand Prix" entpuppt sich "Formel Eins 06" als 1:1-Portierung der PS2-Fassung. Mit dabei ist neben der gewohnten Modi-Vielfalt (Zeitfahren, schnelles Rennen, Grand Prix) auch der arbeitsreiche Karriere-Modus. Hier fahrt Ihr als Raser-Rookie um Anerkennung und die Aufnahme in bessere Teams. Dazu müssen 18 originalgetreue Kurse erstmal fleißig geübt werden. Schließlich sind die 21 mitfahrenden KI-Kameraden nicht auf den Kopf gefallen: Diese rasen sorgsam um die Piste und reagieren auch auf Eurer Fahrverhalten – keine Spur mehr von den Pistenrowdys des Vorgängers. Fatal wirken sich beim häufigen Pulkfahren größere Rempeleien aus: Dann kommt das etwas eigenwillige Schadensmodell sowie ein Strafsystem ins Spiel. Letzteres bestraft Euch ebenso bei Abkürzern mit kurzzeitiger Geschwindigkeitsbegrenzung. Wem das noch nicht reicht, der schaltet die Fahrhilfen einfach ab und den Schwierigkeitsgrad hoch. Alle Rennereignisse bekommt Ihr per Boxenfunk mitgeteilt. Nett: Die Pitstops vollführt Ihr via Tastenkommandos. *ts*

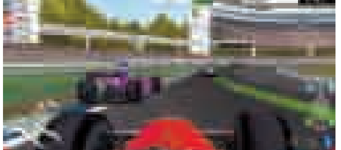


PSP Nette Aussichten abseits der Strecke wie hier in Suzuka sind selten.



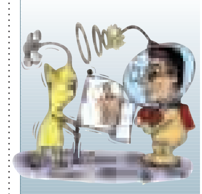


PSP Vorbildlich: Trotz vieler Details kommt die Grafik nie ins Stocken.

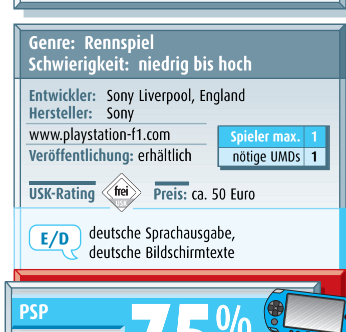


PSP Als überaus praktisch erweist sich die einblendbare Ideallinie.

Thomas Stuchlik



Auf das Gesamtpaket kommt es an – so würde es Niki Lauda formulieren. Und das ist in diesem Titel weit stimmiger ausgefallen als beim unausgegorenen Vorgänger. Die deutlich verbesserte Steuerung ermöglicht flüssigere Runden, während die Gegner-Intelligenz mit flexiblem Verhalten überrascht. Eine abwechslungsreiche Karriere mit Grand-Prix-Teilnahmen und Testfahrten wurde ebenso wenig vergessen wie aktuelle Saisondaten und abschaltbare Fahrhilfen – Profis wird's freuen. Unerklärlich ist dagegen, dass Sony in letzter Minute alle Multiplayer-Modi gestrichen hat – schade drum. Ankreiden muss ich dem Titel die mangelnde Rückmeldung im Grenzbereich sowie ein bockiges Schadensmodell. Formel-1-interessierte Genrefreunde dürfen trotzdem zugreifen.



20 Minuten
mit über 800 PS

Für zwischendurch eignet sich die umfangreiche Karriere kaum. Deshalb greifen wir flugs zum 'Schnellen Rennen', das seinen Namen dank einstellbarer Rundenzahl auch verdient. Hier macht Ihr erste Erfahrungen mit den überfüllt wirkenden Kursen. Denn 21 Kontrahenten verbauen den Weg zur Spitze – doch mit etwas Übung nutzt Ihr den Windschatten und schneidet die KI-Raser direkt vor dem Kurveneingang. Dank durchaus vorhandener Gegnerintelligenz kommt bald Fahrspaß auf, dank einblendbarer Ideallinie lernt Ihr die Eigenheiten der Kurse kennen. Seid Euch aber nicht zu selbstsicher – der rasante Formel-Bolide bricht schneller aus, als Euch lieb ist.

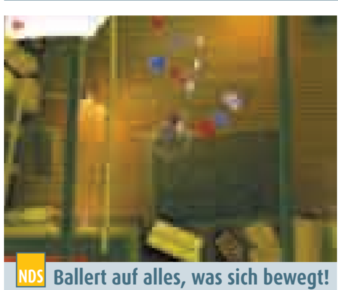
Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Sony Liverpool, England
Hersteller: Sony
www.playstation-f1.com
Veröffentlichung: erhältlich
Spieler max.: 1
nötige UMDs: 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 72 %
Sound 60 %
75 % Spielspaß

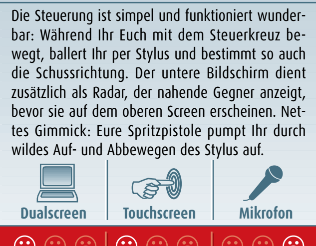
Gelungene F1-Portierung mit großem Umfang, aber kleineren Mängeln.

Monster House



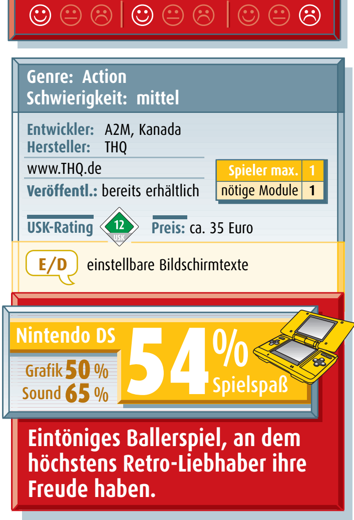
NDS Ballert auf alles, was sich bewegt! Auch wenn es 'nur' Bücher sind.

Bei "Monster House" für den DS wurde der Adventure-Part gestrichen. In einer Übersichtskarte wählt Ihr Raum für Raum aus und schaltet via Dauerfeuer das lebendige Inventar aus. Dank Vogelperspektive behaltet Ihr trotz Gegner-Flut die Übersicht. Hauptproblem: Habt Ihr einen Raum gesehen, kennt Ihr das ganze Spiel. Nur die Boss-Fights sorgen für Abwechslung vom ewig gleichen Baller-auf-alles-Prinzip. Wen das angegraute Spielkonzept nicht stört, hat kurzfristig Spaß, alle anderen legen's nach fünf Minuten gelangweilt weg. *ak*



Die Steuerung ist simpel und funktioniert wunderbar: Während Ihr Euch mit dem Steuerkreuz bewegt, ballert Ihr per Stylus und bestimmt so auch die Schussrichtung. Der untere Bildschirm dient zusätzlich als Radar, der nahende Gegner anzeigt, bevor sie auf dem oberen Screen erscheinen. Nettes Gimmick: Eure Spritzpistole pumpt Ihr durch wildes Auf- und Abbewegen des Stylus auf.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: A2M, Kanada
Hersteller: THQ
www.THQ.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 1
nötige Module: 1
USK-Rating: 12
Preis: ca. 35 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 50 %
Sound 65 %
54 % Spielspaß

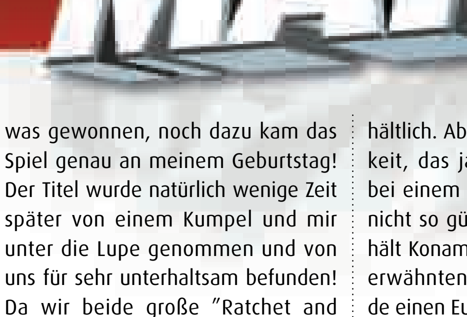
Eintöniges Ballerspiel, an dem höchstens Retro-Liebhaber ihre Freude haben.

Geburtstagsglück

Da dieses Ereignis wohl an Einmaligkeit nur durch einen Sechser im Lotto zu toppen ist, muss ich Euch doch gleich davon berichten! Nicht zuletzt, da es ja doch recht wesentlich mit Euch zu tun hat!
Hier also nun die ganze Geschichte: Es begab sich, dass ich wie jedes Jahr zu Beginn des Monats August meinen Geburtstag feierte. Dieses Mal war es der 23., doch das nur am Rande. Durch das Alter bedingt sowie auf meinen eigenen Wunsch hin, fiel der Gabentisch reichlich mager aus. Im Laufe der Zeit wurden nämlich die zahlreichen Lego-Baukästen, Klamotten und Gutscheine immer mehr durch Bares ersetzt, wer kennt das nicht?! Kann man sich doch damit nach Lust und Laune den einen oder anderen Wunsch erfüllen und muss nicht den Überglücklichen spielen, wenn man mal wieder etwas bekommen hat, das man im Grunde überhaupt nicht gebrauchen kann! Doch diese Zeiten sind so gut wie vorbei, der Tag lief gut und auch das Mittagessen rückte immer näher. Beim Verlassen der Wohnung wurde noch einmal kurz der Briefkasten gecheckt... Oh, eine Luftpolstertasche! Endlich hat mir also der Typ meinen ersteigerten Artikel zugeschickt! Wurde auch höchste Zeit! Der Weg zum Restaurant wurde dann von mir auch gleich genutzt, um die vorher getätigte Annahme zu überprüfen, doch ich musste feststellen, dass ich falsch lag. In dem Pakerl befand sich nicht wie gedacht die erwartete Bildbearbeitungssoftware... Nein! Vielmehr fiel mir eine Promoversion von "Ratchet: Gladiator" entgegen. Damit hatte ich natürlich nicht gerechnet. Zunächst kam mir in den Sinn, dass es sich hier nur um eine Verwechslung handeln konnte! Den Kopf immer noch voll mit eBay-Gedanken... Hat jemand fälschlicherweise das Spiel für einen anderen an mich geschickt? Ja, so musste es sein! Doch halt, da war doch noch etwas drinnen. Ein Brief, ebenfalls mit meinem Namen drauf...
Nachdem ich die ersten Zeilen gelesen hatte, kam mir die Erleuchtung! Das MAN!AC-Gewinnspiel! Bei dem hatte ich doch vor einigen Wochen mitgemacht und jetzt tatsächlich etwas gewonnen, noch dazu kam das Spiel genau an meinem Geburtstag! Der Titel wurde natürlich wenige Zeit später von einem Kumpel und mir unter die Lupe genommen und von uns für sehr unterhaltsam befunden! Da wir beide große "Ratchet and Clank"-Fans sind, ist das wirklich ein tolles Geschenk. Vielen Dank, MAN!AC!
Dann hätte ich da noch eine Frage. Mir ist aufgefallen, dass Ihr nun seit drei Ausgaben eine Praktikantenstelle ausgeschrieben habt. Da mich solch eine Stelle sehr reizen würde, ich aber momentan nicht die Zeit dafür habe, wollte ich Euch fragen, ob man sich bei Euch auch als freier Mitarbeiter verdingen kann? Also konkret Spieletests schreiben, ohne direkt bei vor Ort anwesend sein zu müssen? Vielen Dank für Eure Antwort und weiterhin gutes Gelingen für Euere 1A-Zeitschrift!

Martin Oswald, via E-Mail

Die Stellenanzeigen in den letzten Ausgaben bezogen sich auf Volontäre/Redakteure. Mit freien Mitarbeitern sind wir zudem derzeit gut versorgt. Wenn Du bei der MAN!AC allerdings mal ein Praktikum machen willst, dann schick die üblichen Bewerbungsunterlagen per Post an die Verlagsadresse oder per E-Mail an leserpost@maniac.de



MGS3-Soundtrack

Erst einmal ein dickes Lob für die wirklich sehr informativen Extended-Artikel über die Merchandise-Welten von "Resident Evil" und "Metal Gear Solid". Zu Letzterem nur eine kleine Ergänzung bezüglich des "Snake Eater"-Soundtracks: Dieser ist entgegen Euren Angaben nicht nur in Japan erhältlich. Abgesehen von der Möglichkeit, das japanische Original direkt bei einem Online-Versandhandel für nicht so günstige 40 Euro zu ordern, hält Konami auf der von Euch bereits erwähnten Seite www.konamistyle.de einen Euro-Release des vollständigen Soundtracks bereit. Die Doppel-CD, deren Case in einem silberfarbenen Pappschuber steckt, beinhaltet alle Stücke inklusive Healing-Tracks und auch den Camouflage Key. Bei einem Preis von 13 Euro ist der Soundtrack sogar recht günstig zu haben. Angeblich ist das Ding limitiert, Interessierte sollten also besser früh als spät zuschlagen.

Christian Nitschke, via E-Mail

LCD oder Plasma?

Es ist mal wieder Zeit, Euch ein paar Fragen zu stellen, die mich zur Verzweiflung bringen. Vielleicht könnt Ihr mir weiterhelfen. Das Stichwort lautet: NextGen-Konsolen und HDTV-taugliche Wiedergabegeräte. Ich habe mich seit geraumer Zeit mit diesem Thema auseinandergesetzt und bin zu folgendem Ergebnis gekommen:
1. Beamer und Rückprojektoren kommen für mich nicht in Frage.
2. Plasma oder LCD? Über diese grundlegende Frage bin ich bis jetzt nicht hinausgekommen.
Fest steht für mich: 42 Zoll (107 cm) sollten es schon sein, und hier gehen die Meinungen schon auseinander. Der eine sagt, ab dieser Größe kommt nur Plasma in Frage, der andere meint, LCD ist das, was ich brauche. Die nächste Frage, auf die mir keiner eine konkrete Auskunft geben konnte, ist die, wie hoch die Gefahr ist, dass sich das Ausgangsbild einer Konsole in einen Plasmaschirm einbrennt. Aufgrund dieser fehlenden Kenntnis konzentrierte ich mich auf die LCD-Technologie. Ein Gerät mit 8 ms Reaktionszeit sollte es sein, Auflösungen von 1024 x 768 Pixel bis 1920 x 1080 Pixel stünden zur Auswahl, während Plasma mit der 1024 x 768-Auflösung zurechtkommen müsse. Und der Stromverbrauch bei LCDs mit ca. 180 Watt im Vergleich zu einem Plasma mit ca. 400 Watt sei ja auch ein klares Argument für eine Kaufentscheidung. Noch mal einen vergleichenden Blick auf ein Plasmagerät geworfen, was die Bildqualität angeht – dank der hohen Auflösung eines LCDs hob sich das Bild noch ein Stück vom Plasma ab, das überzeugte mich.
Also suchte ich mir das passende LCD-Gerät zu meinem Geldbeutel und war glücklich. Nein, doch nicht ganz. Als man mich glücklicherweise darauf aufmerksam machte, dass die gezeigten Trailer auf den Geräten HDTV-Spots seien und nichts mit einem PAL-Analogbild zu tun haben, kippte meine Meinung wieder. Denn selbst mit einer Settop-Box konnte mich das

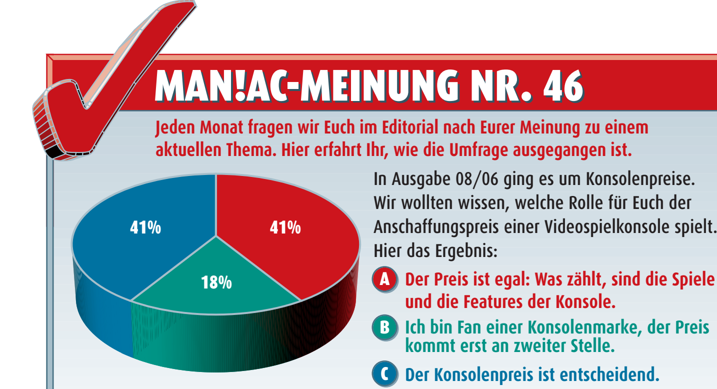
Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Sam Fishers nächster Einsatz ("Splinter Cell: Double Agent") verschiebt sich von September auf Ende Oktober.

MEA CULPA: In dem Extended-Artikel "Solide Anlagen" fehlte die Angabe eines Bildnachweises. Das Foto von der Foxhound-Uhr (Seite 55) stammt von Jan Colakoglu aus Hamm.

UPDATE: Im Test zu "Formel Eins 06" lobten wir die vorbildlichen Mehrspieler-Modi. In unserer Version waren die Netzwerk- und Online-Optionen noch anwählbar. In die Verkaufsfassung schafften es diese Modi allerdings nicht mehr – sie wurden kurzfristig gestrichen. Im Test zur PSP-Fassung (Seite 104) findet Ihr mehr Infos dazu sowie zur Verlinkung von PS2 und PSP.



MAN!AC-MEINUNG NR. 46

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 08/06 ging es um Konsolenpreise. Wir wollten wissen, welche Rolle für Euch der Anschaffungspreis einer Videospielkonsole spielt. Hier das Ergebnis:

- **A** Der Preis ist egal: Was zählt, sind die Spiele und die Features der Konsole.
- **B** Ich bin Fan einer Konsolenmarke, der Preis kommt erst an zweiter Stelle.
- **C** Der Konsolenpreis ist entscheidend.

LCD-PAL-Analogbild im Vergleich zu einem Plasma-PAL-Analogbild nicht überzeugen. Selbst das Argument mit dem Stromverbrauch sei hinfällig, da ein LCD einen konstanten Stromverbrauch hat (Vergleich: Auto bei mittlerer/gleichbleibender Geschwindigkeit), und der Plasma einen schwankenden Verbrauch aufweist (mal Vollgas fahrend, mal ganz langsam), würde sich diese Sache mit dem Verbrauch relativieren. Ihr seht, ich komme zu keinem Entschluss: Plasma oder LCD, LCD oder Plasma?
Bei LCD stört mich massiv das schlechte PAL-Bild, da ich auch viel TV schaue; bei Plasma die Gefahr des Einbrennens und der angeblich hohe Stromverbrauch. Was könnt Ihr eigentlich zum Thema 'Einbrennen' sagen? Stimmt es, dass sich ein Konsolensignal schneller einbrennt als das eines TV-Logos? Außerdem quälen mich die Fragen der Anschlüsse: Wie viele und wofür brauche ich HDMI, HDCP, PC, Scart, Komponenteneingang und das passende Kabelsortiment, wenn ich für die Zukunft gerüstet sein möchte? Dazu besitze ich eine umfangreiche Konsolensammlung, die ich gerne an das Gerät angeschlossen hätte. Außerdem bin ich mir noch nicht ganz im Klaren darüber, wie hochauflösend mein zukünftiges TV-Gerät eigentlich sein sollte...

C. Goldmann, Mannheim

! Wie Du schon richtig bemerkt hast, macht ein qualitativ hochwertiger Plasma-Fernseher bei regulärem PAL-Empfang ein besseres Bild (natürlichere Farben, satteres Schwarz) als ein vergleichbares LCD-Display. Die Gefahr des Einbrennens ist leider selbst bei modernen Marken-Plasmas nach wie vor gegeben, fällt allerdings nicht mehr so kritisch aus wie bei früheren Geräten. Trotzdem ist es nicht ratsam, auf einem Plasma stundenlang ein unbewegtes Menü stehen zu lassen oder Spiele zu zocken, die permanent die gleichen Bildschirmanzeigen auf die Mattscheibe werfen.
Zum Stromverbrauch: Unter normalen Sehbedingungen verbrauchen Plasma-Fernseher der 40-Zoll-Klasse mit durchschnittlich 200 bis 250 Watt nur zirka 30 Prozent mehr als ihre LCD-Pendants.
Zur Anschlussvielfalt: Zusätzlich zum Komponentensignal sollte ein moderner Flachbild-Fernseher mindestens zwei digitale Videoeingänge (DVI kompatibel mit Kopierschutzsystem HDCP oder HDMI) haben.
Zur Auflösung: Für ein gutes PAL-Bild und detailreichen NextGen-Konsolen-Spaß reicht eine Auflösung von 1.024 x 768 oder 1.366 x 768. Full-HD (1.920 x 1.080) braucht man derzeit nur für HD-DVD, Blu-ray oder Premiere HD. Sonys Playstation 3 wird Spiele auch in Full-HD-Auflösung liefern. Ob sich dies allerdings durchsetzt, ist zurzeit mehr als fraglich, da dafür viel Rechenpower abgezweigt werden muss.

Intelligentere Leser

Ich will ja nicht meckern, aber druckt doch bitte mal intelligentere Leserbriefe ab! Diese Briefe wie "Vernachlässigt 1 & 2" oder auch "Irreführung" können's ja wohl nicht sein! Ich meine, denken diese Leute eigentlich drüber nach, was sie da schreiben? Glaubt der Kerl ernsthaft, Ihr macht eine detaillierte Aufstellung, auf welcher Plattform es welches "NBA"-Spiel gibt und dann noch schreibt, auf welcher Konsole "NBA Live 2015" am besten sein wird? Die kommen eh immer auf allen Systemen!
Und der andere! Oh ja, ich bin der Riesen-"Metal Gear"-Fan! Hab' aber scheinbar keinen Plan, dass es praktisch null Infos gibt! Aber Ihr könntet es ja trotzdem so machen wie die Konkurrenz und zwei Doppelseiten mit Screenshots füllen und schreiben, wie es wird – toll, schön und überhaupt prächtig. Und als ach so großer Fan der Serie weiß ich natürlich auch nicht, dass Konami überhaupt immer geizig mit Infos ist!
Der gute Herr Heinze schießt ja dann auch noch den Vogel ab! Ich zitiere: "Ich wünsche mir einen etwas umsichtigeren Umgang mit den Gefühlen der Fans." Oh, Mann! Ich wette, in seinem Leserbrief waren mindestens drei Rechtschreibfehler, obwohl er ihn zehnmal durchgelesen hat (genau wie bei mir). Und er muss wegen so einer Kleinigkeit einen Aufstand machen...
Dabei habt Ihr teilweise echt interressante Leserbriefe. Solche, die mir auch Infos liefern, die mich unter Umständen auch interresieren oder einfach eine gute (oder auch schlechte, aus meiner Sicht) Meinung zu einem bestimmten Thema (z.B. 'Warum kriegen wir nur noch Fortsetzungen – was "Metal Gear Solid 4" übrigens auch ist – vorgesetzt?') Also bitte nicht mehr so viele Schrottbriefe!

Daniel Nahser, Braunschweig

! Wer in dem undurchdringlichen Blätterwald zur MAN!AC greift, besitzt schon mal ein gewisses Maß an Grundintelligenz – also bitte keine Verallgemeinerungen! Damit sich das Niveau der Leserschaft (und einhergend der Leserbriefe) peu à peu dem Elitenlevel annähert, gibt's die MAN!AC am Kiosk künftig nur noch gegen gegen Nachweis eines bestimmten Intelligenzquotienten. Abonennten bekommen demnächst einen Fragebogen zugeschickt, mit dem wir deren geistige Qualifikation testen.

Formel 1 & Xbox 360

Wisst Ihr, wie lange Sony die Formel-1-Lizenz hat und ob für die Xbox 360 ein vergleichbarer Titel kommt?

Walter Gabrieli, via E-Mail

! Die Lizenzverhandlungen für 2007 laufen gerade – noch ist also alles möglich.



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Xbox-360-Festplatte

Ich habe eine Frage zum Speicherplatz der Xbox-360-Festplatte. Am Anfang hatte ich 13 GB frei. Habe mir dann einige Demos und Trailer von Xbox Live runtergeladen und hatte dann irgendwann nur noch 9 GB frei. Ich dachte mir, wenn ich die vorgespeicherten Musikalben lösche, müsste ich ja etwa 7 GB mehr Platz haben (ist schließlich eine 20GB-Platte und ich hatte von Anfang an ja nur 13 GB frei). Das habe ich dann auch getan, aber es hat überhaupt nichts gebracht. Ich habe trotzdem nur 9 GB frei. Wie kann es sein, dass man die Musikalben löscht und trotzdem nicht mehr Speicherplatz bekommt? Wie bekommt man denn mehr als die ursprünglich freien 13 GB? Bitte helft mir, ich bin schon total am Verzweifeln!

René Ronschkowski, via E-Mail



Stellungnahme der Pressestelle:

Mit einer Festplatte können Anwender Spiele speichern und zusätzliche Inhalte vom Xbox-Live-Marketplace herunterladen. Auf der Festplatte vorinstalliert sind Funktionen, welche die Nutzung der Konsole komfortabler machen. 4 GB werden beispielsweise für das Zwischenspeichern ("Caching") von Spielen oder andere festplattenspezifische Aufgaben bereitgestellt, die Entwickler für ihre Spiele nutzen möchten. 2 GB sind für die Erweiterung der Systemfunktionalität insgesamt reserviert. Dazu gehört beispielsweise der Xbox-Emulator, der eine Abwärtskompatibilität sowie die Aktualisierung von Konsole und Spielen ermöglicht, um Weiterentwicklungen und Ergänzungen zu integrieren. Dem Anwender stehen daher 13 GB Speicherplatz für Spielstände, Downloads von Xbox Live und vieles mehr zur Verfügung.

KNOWHOW

PSP spielt Video-Podcasts


Aktuelle Nachrichten aus dem Hotspot: Die letzten acht Sendungen der Tagesschau findet Ihr unter http://www.tagesschau.de/export/video-podcast


Podcasts und Videocasts mischt die PSP im 'RSS-Kanal': Die Videos müsst Ihr aber erst downloaden – die Tagesschau belegt auf dem Memstick rund 25 MB.

Bei Videocasts war Apples iPod bislang der PSP einen Schritt voraus, aber jetzt zieht Sony nach: Mit der neuen Firmware 2.8 könnt Ihr über den 'RSS-Kanal' auch Internet-Videos via WLAN aufs Handheld bringen. Außerdem lassen sich jetzt eigene Filme erstellen, die sowohl auf PSP als auch iPod laufen: So schickt Ihr etwa Eure Urlaubsgrüße auf die Handhelds aller Freunde!

Browser-Links: Das Abonnieren von Videocasts funktioniert wie bei Podcasts (MAN!AC 02/06) – wenn Ihr einen passenden XML-Link im Browser klickt, wird das Angebot im Home-Menü gespeichert. Am besten sucht Ihr die Links über ein Verzeichnis wie Podster.de. Nützlich sind die Angebote von TV-Sendern wie ARD und RTL: Ihr könnt z.B. täglich ab 21 Uhr die aktuelle Tagesschau studieren oder schon vorab erste Szenen der kommenden "GZSZ"-Episode bestaunen.


Unter http://www.podster.de/tag/videocast findet Ihr einige gute Links.

Daneben stellen einige Homepages gute Beiträge wie das wöchentliche 'Bike-TV' (http://www.bike-tv.at/podcast.xml) ins Netz. Im Gegensatz zu Podcasts müsst Ihr Videocasts aber auf den Memstick downloaden, direkt aus dem Internet gucken funktioniert nicht. Außerdem sind nicht alle Formate kompatibel: So müsst Ihr etwa auf die Nachrichten von n-tv und die Playmate-Clips von Playboy.de verzichten.

iPod-Videos: Auf dem Memstick werden Videocasts im 'VIDEO'-Ordner gespeichert, Ihr dürft auch Unterverzeichnisse erstellen. Natürlich könnt Ihr hier eigene Filme platzieren, die mit iPod und PSP kompatibel sind.

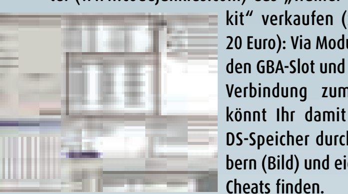
Der kostenlose "iPod Converter" (http://www.videora.com/en-us/Converter/iPod/) bringt Ihr Eure Filme ins korrekte Format: Das PC-Tool besitzt die selbe Benutzeroberfläche wie "PSP Video 9" (MAN!AC 06/05), Knowhow-Fans finden sich deshalb sofort zurecht. Zum Wandeln Eurer Filme nutzt Ihr die vorgegebenen Profile: Weil der iPod ein kleineres Display besitzt als die PSP, müsst Ihr Euch mit 4:3-Format und 320x240 Pixeln begnügen. Zum Tausch von kleinen Heim- und Internetvideos ist das Format optimal. Wer aber z.B. DVB-T-Aufnahmen in prächtiger Qualität genießen möchte, nutzt einen herkömmlichen PSP-Wandler. oe



Video-Profis können mit den Einstellungen des "iPod Converter" experimentieren: Sowohl das MPEG4- als auch das H.264-Format sind mit PSP und iPod kompatibel.

Cheatfinder für DS

Als Ergänzung zum "Action Replay DS" will Datel (www.codejunkies.com) das „Trainer Toolkit" verkaufen (zirka 20 Euro): Via Modul für den GBA-Slot und USB-Verbindung zum PC könnt Ihr damit den DS-Speicher durchstöbern (Bild) und eigene Cheats finden.



Der DS-Browser kommt

Anfang Oktober ist es soweit: Der Opera-Browser für den Nintendo DS (www.opera.com) kommt nach Europa. Im Vergleich zum PSP-Surftool soll das Surfen leichter fallen: Ihr könnt Homepages wahlweise über beide Screens darstellen oder das obere LCD als Lupe nutzen (Bild). Diese verschiebt Ihr per Touchscreen. Für flotte Texteingabe sorgt eine virtuelle Tastatur, zudem werden geschriebene Buchstaben erkannt.



Knowhow-Themen ▪ ▪ ▪ im Überblick ▪ ▪ ▪

Flexi-Drive XC-MS

Kein Memory-Stick-Adapter am PC vorhanden? Dann schafft das Flexi-Drive Abhilfe. Einfach das PSP-Speichermedium einlegen und am Computer anstöpseln. Fertig!



Hersteller:	Sharkoon
System:	PSP
Preis:	ca. 6 Euro

Datenaustausch zum günstigen Preis: Der Adapter verbindet den Memory Stick Eurer PSP mit dem USB-Port am PC und eignet sich auch zum sicheren Transport.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔(✔)

NDSL Pack 2

Für den DS Lite ist dieses Kleinteil-Sortiment gedacht. Die rosafarbene Transporttasche ist allerdings Geschmackssache. Vorbildlich: Bigben hat sogar an einen Ersatzakku samt Schraubendreher gedacht.



Hersteller:	Bigben
System:	DS Lite
Preis:	ca. 30 Euro

Gut bestücktes und nützliches Zubehör-Set im iPod-Design mit Tuch, Stift, Kfz-Adapter, Gurten, Hüllen, Ladegerät, Kopfhörern, Bildschirmfolie sowie Ersatzakku.

MAN!AC Wertung ✔✔✔(✔✔)

Carrying Case NDSL 80

Bigbens DS-Lite-Taschen mit offizieller Nintendo-Lizenz gefallen mit sehr guter Verarbeitung und schickem Design.



Hersteller:	Bigben
System:	DS Lite
Preis:	ca. 10 Euro

Praktisch und durchdacht: Die in der Tasche eingenähte Plastikhülle hält den DS Lite in Position,unterwegs ist das gute Stück zum fairen Preis gut geschützt.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔(✔)



Stereo-Lautsprecher

Das Boxenpaar im Kleinformat eignet sich für die PSP und andere Soundquellen wie iPod & Co. Leider bietet das System zu hochtonlastigen Sound und baubedingt zu wenig Bass. Die Stromversorgung erfolgt entweder mit vier nicht mitgelieferten AA-Batterien oder dem beiliegenden Netzteil. Als Bonus liegt ein Standfuß für die PSP bei.



Hersteller:	Bigben
System:	PSP
Preis:	ca. 30 Euro

Im Preis wie in der Verarbeitung billiges Soundsystem für PSP und andere Tonquellen. Zwar ist Netz- wie Batterie-Betrieb möglich, doch leider hakt's am Sound.

MAN!AC Wertung ✔✔(✔✔✔)



ZUBEHÖR



Marktübersicht – Xbox-360-Kabel

Hersteller	Kabel	Preis in Euro	Kabellänge in Metern	Bildqualität	Anschlüsse	optischer Ausgang	vergoldete Kontakte	Besonderheiten	MAN!AC Wertung
RGB-Kabel	RGB-Kabel eignen sich in erster Linie für herkömmliche sowie ältere Röhren-Fernseher und holen mittels RGB-Scart-Anschluss das bestmögliche Signal aus diesen TVs.								
2-Tech	RGB-Kabel	17	3	✔✔✔✔✔	RGB-Scart	✔	✔	–	✔✔✔✔✔
Bigben	RGBAV Cable	20	2	✔✔✔✔(✔)	RGB-Scart	✔	✔	Cinch-Weiche am Kabel	✔✔✔✔(✔)
Mad Catz	RGB Scart Cable	15	3	✔✔✔✔✔	RGB-Scart	✔	–	optisches Kabel inklusive	✔✔✔✔✔
Snakebyte	Premium RGB Cable	20	2	✔✔✔✔✔	RGB-Scart	✔	✔	–	✔✔✔✔✔
Speedlink	Xbox 360 Cable Pro	25	2	✔✔✔✔✔	RGB-Scart, S-Video, A/V-Cinch	✔	✔	Cinch-Klinken-Adapter inklusive	✔✔✔✔✔
Speedlink	Xbox 360 Cable	15	2	✔✔✔✔✔	RGB-Scart, S-Video, A/V-Cinch	–	✔	–	✔✔✔(✔✔)
VGA-Kabel	Um die Xbox 360 an einen PC-Monitor anzuschließen, ist ein VGA-Kabel nötig. Dieses ermöglicht auch HDTV-Auflösungen – Spiele, die kein 4:3-Bild unterstützen, werden jedoch gestaucht.								
2-Tech	VGA-Kabel	18	3	✔✔✔✔✔	VGA, Audio-Cinch	✔	✔	–	✔✔✔✔✔
Bigben	SVGA Cable	20	2	✔✔✔✔✔	VGA, Audio-Cinch	✔	✔	Cinch-Klinken-Adapter und VGA-Adapter inklusive	✔✔✔✔✔
Joytech	Digital VGA Cable	30	2	✔✔✔✔(✔)	VGA, Audio-Cinch	✔	✔	optisches Kabel inklusive	✔✔✔✔(✔)
Mad Catz	HDVGA Cable	20	5	✔✔✔✔✔	VGA, Audio-Cinch	✔	–	–	✔✔✔✔✔
Snakebyte	Premium VGA Kabel	25	2	✔✔✔✔✔	VGA, Audio-Cinch	✔	✔	Cinch-Klinken-Adapter inklusive	✔✔✔✔✔
Speedlink	Xbox 360 HD Cable	15	2	✔✔✔✔✔	VGA, Audio-Cinch	–	–	–	✔✔✔✔(✔)
Komponent-Kabel	Ein Komponenten-Kabel macht die Xbox 360 fit für HDTV-Fernseher mittels YUV-Signal – damit genießt Ihr auch höchste Auflösungen in schickem Breitformat und mit großer Bilddiagonale.								
2-tech	Component-Kabel	19	3	✔✔✔✔✔	YUV, A/V-Cinch	✔	✔	–	✔✔✔✔✔
Snakebyte	Premium Component	25	2	✔✔✔✔✔	YUV, A/V-Cinch	✔	✔	–	✔✔✔✔✔
Speedlink	Xbox 360 HD Cable Pro	25	2	✔✔✔✔(✔)	YUV, S-Video, A/V-Cinch	✔	✔	–	✔✔✔✔(✔)
Speedlink	Xbox 360 HD Cable	15	2	✔✔✔(✔✔)	YUV, S-Video, A/V-Cinch	–	–	–	✔✔✔(✔✔)

LAST RESORT

TEKKEN DARK RESURRECTION

Dojo-Belohnungen:

In den unterschiedlichen Dojos von "Tekken: Dark Resurrection" könnt Ihr Euch etliche Belohnungen erspielen. Nutzt unsere Liste als Orientierungshilfe im Prügelchaos.

3.000.000 G
gewinnt das Ranking-Tournament im Void-Dojo
Jinpachi-Geist
gewinnt das Ranking-Tournament im Void-Dojo und besiegt ihn
Himmels-Dojo
gewinnt im Void-Dojo das Ranking-Tournament und besiegt Jinpachi
Tekken Dojo Gold Rush
kämpft Euch durchs Wind-Dojo
Tekken Dojo Roulette-Kampf
erledigt das Void-Dojo
Tekken Dojo Survival
kämpft Euch durchs Feuer-Dojo
Tekken Dojo Time-Attack
kämpft Euch durchs Wasser-Dojo

Spezialfilme:

Die folgenden Filme könnt Ihr nicht einfach im Story-Modus freispielen. Unsere Liste verrät die speziellen Voraussetzungen.

Intro erster Teil
schlagt den 'Time Attack-Modus'
E3 2006 Trailer
gewinnt das 'Comand Attack'-Minispiel fünfmal unter 1:30 Minuten
Intro zweiter Teil
verdient im 'Gold Rush'-Modus über 5.000 G in einer Runde
'Tekken: Dark Resurrection'-Intro
gewinnt den 'Survival'-Modus

Fleißarbeit:

Spielt den Story-Modus durch, um den Tekken-Theater-Modus freizuschalten. Ein zweites und drittes Mal aktiviert die Minispiele 'Comand Attack' und Bowling.

SHINOBIDO: WEG DES NINJAS

Weg der Freischaltung:

In der folgenden Liste findet Ihr Belohnungen, die Ihr für die Erledigung bestimmter Ziele erhaltet.

Gohs geheimes Outfit
spielt alle Schwierigkeitsgrade durch
Gohs noch geheimeres Outfit
erspielt alle drei Enden oder das versteckte Spielend

ACE COMBAT: THE BELKAN WAR

Freischaltbare Medaillen

Stöbert in unserer Liste nach Euren bevorzugten Medaillen und erledigt die geforderten Aufgaben. Alsbald ziert edles Metall Eure Heldenbrust.

zebrochenes Schwert
Mission 9 durchspielen
Bronze-Ass
200 Feinde zerstören
Bronze-Flügel
erkämpft Euch einen 'S'-Rang in allen Missionen
Glocke
Mission 6 durchspielen
Expertenschütze
schießt nur mit der Bordkanone 50 Feindflieger ab
Goldenes Ass
1.000 Feindflieger abschießen
Guardian
Mission 5 durchspielen
Söldner-Ass
spielt 'Ace Combat' als Söldner durch
Ragnarok
erledigt Mission 15 mit einem 'S'-Rang
Scharfschütze
zerstört 15 Feindflieger mit Eurer Bordkanone

MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD

Progressive Scan:

Um einen versteckten 'Progressive Scan'-Modus zu aktivieren, haltet Ihr die Tasten ✖ und ▲, wenn Ihr das Spiel zum ersten Mal startet. Auf die folgende japanische Eingabe-Aufforderung hin drückt Ihr ● und startet das Spiel. Achtung: Probiert diesen Kniff nur mit einem 'Progressive Scan'-tauglichen TV-Gerät!

SUPER DRAGON BALL Z

Erweitertes Wunschset:

Nachdem Ihr alle sieben Dragon Balls gesammelt habt, wünscht Ihr Euch zweimal etwas, um das 'erweiterte Wunschset' freizuschalten. Jetzt könnt Ihr unter anderem spezielle Versionen von Piccolo, Vegeta oder Freezer herbeizaubern, nach fünf Wünschen sogar Videl!

Wünscht Euch ein Wallpaper:

Gebt die nachfolgende Kombination ein, um den Menü-Hintergrund des Spiels zu verändern. Dies könnt Ihr allerdings nur durch das Ausführen eines besonderen Wunsches. Dazu müsst Ihr alle sieben Dragonballs gesammelt und schon zwei Wünsche ausgesprochen haben.

↑ ▲ ↓ ✖ L1 ■

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE SE

Katze:

Um ein kuschliges Hauskätzchen geschenkt zu bekommmen, solltet Ihr Euch mit Romana anfreunden. Dazu beschenkt Ihr sie, wenn sie steht oder herumläuft. Sitzt Romana, wird sie Eure Geschenke nicht annehmen. Im Herbst des zweiten Kapitels steht Ihr nach Eurer Frau auf. Jetzt schenkt Euch Romana die süße Minka.

Ente:

Gequake tönt durch Euer Haus, wenn Ihr einen Teich von Takakura kauft und im Sommer des zweiten Kapitels nach Eurer Frau aufwacht.

Ziege:

Sucht Vans Laden während des Frühlings eines beliebigen Kapitels auf und kauft einen Ziegenbock.

Multiple Bewässerung:

Um gleichzeitig mehrere Getreidepflanzen zu bewässern, müsst Ihr im zweiten Kapitel des Spiels 'Tartan' gewinnen und damit das RC8 entwickeln. Zieht nun einen Setzling groß und gießt ihn, wenn er heranwächst. Dank Eurer 'Erfindung' werden sämtliche anderen Getreidepflanzen ebenfalls bewässert. Alternativ könnt Ihr Euch auch mit Romana anfreunden (siehe oben). Besucht sie jetzt in ihrem Raum und holt Euch von ihr die Supergießkanne.

AEON FLUX

Cheatmenü:
Gebt die folgenden Codewörter im Cheat-Menü des Spiels ein, um Aeon u.a. eine Handvoll neuer Klamotten zu bescheren.

Revelation-Outfit
ALPHA ROMEO MIKE SIERRA
alle Replay-Episoden freischalten
BRAVO ALPHA YANKEE OSCAR UNIFORM
Kriegs-Outfits
BRAVO LIMA UNIFORM ROMEO
diverse Outfits (Monican-Stil)
CHARLIE LIMA OSCAR TANGO HOTEL ECHO SIERRA
'Rahmen'-Outfit
GOLF ROMEO ALPHA YANKEE
Bomberjacken-Outfit
JULIET ALPHA CHARLIE KILO ECHO TANGO
Seed-Outfit
MIKE OSCAR VICTOR INDIA ECHO
Seed-Outfit II
UNIFORM ROMEO BRAVO ALPHA NOVEMBER
alle Diashows aktivieren
PAPA INDIA XRAY ECHO SIERRA
Mrs. Goodchild Outfits
WHISKEY HOTEL INDIA TANGO ECHO

Spiel-Cheats:
Die Schummeleien aus der folgenden Liste müsst Ihr im Spielverlauf eingeben, indem Ihr das Spiel pausiert und das Cheat-Menü aufruft.

Action-Filmsequenz freischalten
BRAVO ALPHA GOLF MIKE ALPHA NOVEMBER
Action-Filmsequenz 2 freischalten
WHISKEY HOTEL INDIA TANGO ECHO
mit einem Schlag töten
BRAVO UNIFORM KILO FOXTROT SIERRA TANGO
unendliche Lebensenergie
CHARLIE LIMA OSCAR
Fatality-Moves freischalten
CHARLIE UNIFORM TANGO INDIA OSCAR NOVEMBER ECHO
unendlich Munition
FOXTROT UNIFORM GOLF
Energie wieder auffüllen
HOTEL ECHO ALPHA LIMA MIKE ECHO
unendlich Kraftschläge
LIMA CHARLIE VICTOR GOLF
Gott-Modus
TANGO ROMEO INDIA ROMEO OSCAR XRAY

SUIKODEN 5

Badespaß:
Geht mit den Charakteren der folgenden Liste ins Bad Eures Hauptquartieres, um Bonus-Szenen freizuschalten.

Szene 1
Josephine, Meroon, Faylen
Szene 2
Kisara, Lun, Subala
Szene 3
Eresh, Leilei, Shunmin
Szene 4
Zerase, Nikea, Bernadette
Szene 5
Lyon, Miakis, Roy
Szene 6
Flail, Byarkuren
Szene 7
Lu, Jeane, Marina
Szene 8
Nifsara, Norma, Linfa
Szene 9
Lorelei, Viki, Zweig
Szene 10
Isabell, Nelis, Sharmista
Szene 11
Lyon, Sialeeds
Szene 12
Maroon, Muroon, Faylon
Szene 13
Dinn, Isato, Matthias
Szene 14
Kyle, Gavaya
Szene 15
Roog, Nick, Rania
Szene 16
Ernst, Ax, Moroon
Szene 17
Logg, Retso
Szene 18
Levi, Wabon, Babbage
Szene 19
Alhazred, Ganoh, Sairoh
Szene 20
Zegai, Killey, Gunde
Szene 21
Nakula, Raven, Egbert
Szene 22
Rahal, Lance, Mohsen
Szene 23
Cathari, Hazuki, Urda
Szene 24
Bergen, Sorensen, Dongo
Szene 25
Georg, Richard, Yahr, Taylor
Szene 26
Shigure, Sagiri
Szene 27
Galleon, Goesch, Murad

DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES

Level-4-Waffen:
Um die extrem tödlichen Schnetzelutensilien des vierten Levels zu erlangen, müsst Ihr Euren Schmiede-Skill im gewünschten Waffentyp zum Maximum bringen und anschließend 500 Kills mit der Figur erreichen, die das Mordwerkzeug erhalten soll. Nachdem Ihr den aktuellen Level beendet habt, bekommt Ihr als Belohnung die Waffe. Dabei ist zu beachten, dass Ihr den vierten Grad immer nur für eine bestimmte Waffengattung freischalten könnt.

Enden:
Um die drei unterschiedlichen Enden von "Dynasty Warriors 5 Empires" freizuspielen, müsst Ihr das Spiel auf die in der Liste angegebene Art und Weise zu Ende bringen. Das vierte Ende unserer Liste seht Ihr nur, wenn Ihr die Kampagne mit Zeitlimit spielt.

Vereinigung (Böser Herrscher)
werdet zum Kaiser, ohne gute Taten zu begehen und erobert alle 25 Territorien
Vereinigung (Guter Herrscher)
werdet zum Kaiser, ohne böse Taten zu begehen und erobert alle 25 Territorien
Vereinigung (Neutral)
werdet zum Kaiser, ohne extrem gute oder böse Taten zu begehen und erobert alle 25 Territorien
Letztes Ende
seht Ihr nur, wenn Ihr nicht alle 25 Territorien innerhalb des Zeitlimits erobert

Szenarios:
Erledigt die im Folgenden aufgelisteten Voraussetzungen in der angegebenen Reihenfolge, um zusätzliche Szenarien freizuschalten.

Dong Zhou in Luo Yang
gewinnt im Szenario: 'Die Rebellion des gelben Turban'
Ein geteiltes Land
gewinnt im Szenario: 'Dong Zhou in Luo Yang'
Schlacht von Guan Du
gewinnt im Szenario: 'Ein geteiltes Land'
Flammen über Chi Bi
gewinnt im Szenario: 'Schlacht von Guan Du'

Lohn für Mordsaufwand:
Wann immer einer Eurer Charaktere es bewerkstelligt, 1.000 KOs zu erzielen, bekommt er eine feine Medaille und einen zusätzlichen Item-Slot. Dies gilt für sämtliche Schwierigkeitsgrade und Spielmodi. Ein zum Maximum trainierter Charakter kann auf diese Weise insgesamt sechs Slots ansammeln.

Des Kaisers neue Kleider:
Spielt die Kampagne um den 'gelben Turban' durch, um einige neue Optionen bezüglich des Aussehens Eurer Charaktere freizuspielen.

Gruppentraining:
Durch Ausnutzung eines Programmfehlers könnt Ihr sämtliche selbst erstellten Charaktere Eures Spiels auf ein Level bringen. Dazu benötigt Ihr einige editierte Charaktere, die Ihr im 'Empire'-Modus spielt. Sammelt mit diesen Charakteren soviel Erfahrungspunkte, wie Ihr für richtig haltet und speichert dann Euren Spielstand. Löscht jetzt alle Charaktere, die Ihr mit trainierten Recken ersetzen wollt und setzt von Euch erstellte Kämpen an deren Stelle. Sichert Eure Einstellungen und spielt dann den 'Empire'-Modus mit den Kämpfern durch, die Ihr vorher trainiert habt. Speichert am Ende Eure Kampagne. Alle editierten Helden, selbst komplett neue, haben nun den gleichen Level wie die Helden aus dem 'Empire'-Modus.

'Empire'-Modus Spezial:
Sobald Ihr den 'Empire'-Modus einmal regulär durchgespielt habt, könnt Ihr auf die hier aufgelisteten Spezialeinstellungen zugreifen. Ihr findet diese im Optionsmenü bzw. den Spieleinstellungen.

unendlich Zeit
Isolierung
Hinrichtung / Lebenslänglich




TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS

Bonus-Charaktere:

Um die zahlreichen Bonus-Charaktere von "Tenchu: Time of the Assasins" zu sehen, müsst Ihr die Aufgaben aus unserer Liste erledigen.

Bear
'Onikage' Story-Modus durchspielen
Echigoya, Händler
Spezialmission 'Tenchu' lösen
Jinnai, Shinogi
'Tesshu' Story-Modus durchspielen
Jonosuke, Mifuyu
'Ayame' Story-Modus durchspielen
Juzo
'Rin' Story-Modus durchspielen
Kenpo Bozo, Kunoichi, Kuroya Jo Kunoichi, Kuroya Jonin, Mönch, Ninja, Ranzo, Ronin, Samurai Shimatsuya-Doktor,Shimatsuya-Frau, Shimatsuya-Samurai, Shimatsuya-Dorfbewohner, Sho
Story-Modi von 'Rikimaru', 'Ayame', 'Rin' & 'Tesshu' durchspielen
Mr. D, Polizist, Söldner-Samurai
'Illusion' Spezial Mission durchspielen
Ninja-Hund
'Onikage' Story-Modus durchspielen
Tajima Eigoro
'Rin' Story-Modus durchspielen
Tatsumaru
'Rikimaru' Story-Modus lösen



GRADIUS COLLECTION

Konami-Cheat:

Der klassische Konami-Cheat funktioniert selbstredend auch mit der PSP-Neuauflage der Baller-Kultserie. Egal, welchen der "Gradius"-Teile Ihr gerade spielt, unterbecht einfach den Spielverlauf und gebt die nachfolgende Cheatkombination während der Pause ein. Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, bekommt Ihr alle Waffen und sämtliche möglichen Power-Ups ans Schiffchen geschraubt. Aber Achtung: Der Cheat funktioniert nur einmal in jedem Level. Setzt die Schummelei also taktisch klug ein.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L R

TAMAGOTCHI CONNEXION CORNER SHOP

Passwörter:

Gebt die Codes aus unserer Liste im 'Passwörter'-Menü ein, um Euch etliche schmackhafte Leckerlis herbeizumogeln.

Hamburger
4957050328
Apfelkuchen
1359678841
Beef Steak
0265745901
Chips
9463780207
Donut
6487792064
Hotdog
1678405478
Pizza
5449149607
Popcorn
9702643570
Tacos
3705468902
Truthahn
6654179018

Blaue Möbel:

Eine Sitzgarnitur und ein Schreibtisch in stylischem Nintendo-Blau zieren Euer Zimmer, wenn Ihr den folgenden Code benutzt.

5973098764

Roller-Skates:

Fans von Trendsportgeräten kommen voll auf ihre Kosten, wenn der unten angegebene Cheat zum Einsatz gebracht wird.

2068994292



PAC-MAN WORLD 3

Alle Levels & Labyrinthe:

Gebt die folgende Kombination im Hauptmenü ein, um alle Levels und Labyrinthe von "Pac-Man World 3" freizuschalten. Ihr solltet den Cheatcode möglichst schnell einhämmern, sonst funktioniert die Schummelei nicht. Seid Ihr schnell genug, deutet ein Tonsignal die Aktivierung des Cheats an. Wählt jetzt einfach das Pillenmampfer-Level im Startbildschirm an und legt los!

← → ← → ● ↑

FLUCH DER KARIBIK 2

Volle Energie:

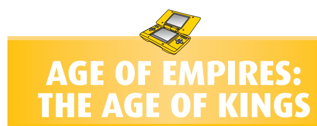
Besser als 'ne Bottel voll Rum: Der folgende Cheat hilft Euch in brenzligen Situationen und lädt Eure Energie wieder voll auf, wenn Ihr ihn im Spielverlauf eingebt. Er funktioniert ausschließlich mit der PSP-Version des Spiels.



Magischer Wind:

Solltet Ihr die GBA-Fassung von "Fluch der Karibik 2" besitzen, könnt Ihr Euch den magischen Wind zu Nutze machen, der Euch ständig die Segel bläht. Pausiert dazu Euer Spiel und betätigt die **Select**-Taste. Auf dem Bildschirm werdet Ihr jetzt aufgefordert, einen Cheat einzugeben. Tut dies mit der nachfolgenden Tastenkombination.

↑ R ↓ ← ← →



AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

Bonuskarten:

Kauft die aufgelisteten Karten im Menü "Bonus-Items". Wieviel Empire-Punkte Ihr für die einzelnen Karten aufwenden müsst, könnt Ihr unserer Liste entnehmen.

Agincourt
250
Archipel
200
Asien
300
Brücken
100
Schlösser
150
Frankreich
100
Hannibal Ante Portas
250
Hastings (Battle of)
250
Khyber Pass
250
König des Hügels
300
Tal
100

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI

Bonus-Charaktere:

Knackt die aufgelisteten Charaktere im 'Dragon Road'-Modus, um zusätzliche Versionen Eurer "Dragon Ball"-Heroen freizuschalten.

erwachsener Gohan mit Heiligenschein
besiegt Vegeta in Kapitel 4 A-B 5
erwachsener Gohan: Super Sayajin
besiegt Freezer in Kapitel 1-8
erwachsener Gohan: Super Sayajin 2
besiegt Broly in Kapitel 2-6
Broly: Legendärer Super Sayajin
besiegt Freezer in Kapitel 4 A-B 6
Cell: Super-Perfekt Form
besiegt Cell in Kapitel 2-5
Cooler: Finale Form
besiegt Pikkon in Kapitel 4 B-A 5
Freezer: 100 Prozent volle Energie
besiegt Freezer in Kapitel 3-2
Trunks aus der Zukunft: Super Sayajin
besiegt Gotenks in Kapitel 4-2
Goku: Kaioken Form
besiegt Krillin in Kapitel 1-2
Goku: Super Sayajin
besiegt Janemba in Kapitel 1-9
Goku: Super Sayajin Form 2
besiegt den falschen Goku in Kapitel 2-2
Goku: Super Sayajin Form 3
besiegt Vegeta in Kapitel 3-7
Goku: Super Sayajin Form 4
besiegt Majin Vegeta in Kapitel 3
Gotenks
besiegt Gotenks in Kapitel 1-4
Gotenks: Super Sayajin
besiegt Gotenks in Kapitel 1-5
Gotenks: Super Sayajin 2
besiegt Cell in Kapitel 3 A-4
Janemba
spielt den Story-Modus durch
Krillin volles Potential
besiegt Goku in Kapitel 5-1
Piccolo verschmolzen mit Kami
besiegt Cell in Kapitel 2-1
Teeny Gohan: Super Sayajin
besiegt Cell in Kapitel 3-8
Teeny Gohan: Super Sayajin 2
besiegt Teeny Gohan in Kapitel 3-9
Pikkon
besiegt Janemba in Kapitel 2-9
Vegeta: Majin Form
besiegt Vegeta in Kapitel 3-7
Vegeta: Super Sayajin
besiegt Nr. 18 in Kapitel 2-3
Vegeta: Super Sayajin 2
besiegt Janemba in Kapitel 2-7

BACK ISSUES

Jede MAN!AC kostet 5 Euro, der Versand ist kostenfrei.



4/05



5/05



6/05



7/05



8/05



10/05



11/05



12/05



1/06



2/06



3/06



4/06



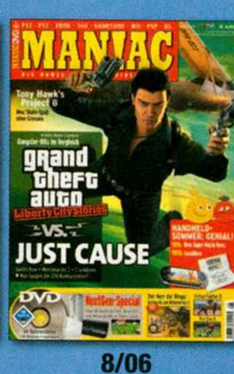
5/06



6/06



7/06



8/06



9/06

BESTELLCOUPON

Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je 5 Euro inkl. Versand. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Einsenden an: Cybermedia GmbH • Bestell-Service
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Im Internet unter: www.maniac.de

4/01 6/01 7/01 8/01 9/01 10/01 12/01 2/02 3/02 5/02 6/02 7/02
8/02 9/02 3/03 6/03 7/03 8/03 9/03 10/03 2/04 3/04 4/04 5/04
8/04 9/04 10/04 11/04 1/05 3/05 4/05 5/05 6/05 7/05 8/05 10/05
11/05 12/05 1/06 2/06 3/06 4/06 5/06 6/06 7/06 8/06 9/06

Betrag in bar oder in Briefmarken beilegen!

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Nintendos Wunderkonsole N64 erscheint viel später als geplant. Dafür startet die Konsole mit dem größten Software-Angebot. Sega und Sony kümmert das wenig, beide bauen ihre europäischen Marktanteile aus. Im Aktuell-Teil blickt Ihr auf drei Jahre MAN!AC zurück und lest, wie und wo Winnie am liebsten seine Arcade-Platine "Pooyan" zockt. Im Import-Teil schlägt sich Oliver Ehrle durch die "Fatal Fury Real Bout"-Drescherei und vergibt trotz blauem Auge 83% Spielspaß. Im PAL-Sektor hüpft sich "Crash Bandicoot" in Robert Bannerts Herz. Noch bunter treiben es die "Virtua Fighter Kids" – die knuffige 3D-Prügelei heimst 88% Spielspaßpunkte ein! Die Sega-Saturn-Fibel rundet diese abwechslungsreiche Ausgabe ab.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Spaßmacher auf dem Handy: Namco veröffentlicht Klassiker für Eure mobile Quasselstrippe. Die smarte Paris Hilton erobert nun auch den Handymarkt mit einem Puzzleknüller à la "Columns".

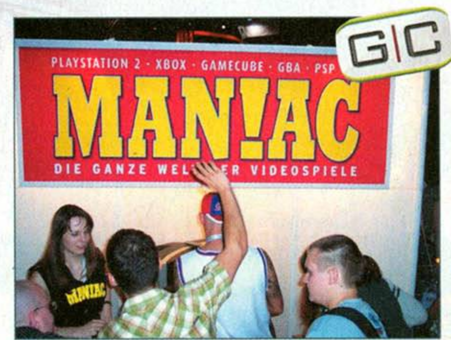




Games-Convention-Mania: Die MAN!ACs bereiten sich auf virtuelle Duelle gegen die Leser vor – auf dem Bild begutachtet Ihr Ollis lädierten Daumen. Doch lasst Euch nicht einschüchtern, denn selbst Verlierer erhalten an unserem Stand (Halle 5, Stand A05) nette Präsente.

NEXT T!ME 11/2006

Die Games Convention in Leipzig schlägt alle Rekorde: mehr Spiele, mehr Aussteller und mehr Publikum. In unserem XXL-Special legen wir Hand an Messehits wie **The Legend of Zelda: Twilight Princess** (Gamecube/Wii), **Forza Motorsport 2** (Xbox 360) und beäugen die neuesten PS3-Trailer. Import-Fans freuen sich auf die US-Fassung von **Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus** (PS2). Im Testsektor gibt's EAs Sportpalette, zauberhafte **Kingdom Hearts 2** RPG-Action und das "GTA"-Inselabenteuer **Just Cause** (PS2, Xbox, Xbox 360). Auch auf 16 exklusive Extended-Seiten müsst Ihr nicht verzichten.



Auch in diesem Jahr beglücken Euch die MAN!ACs mit einem neckischem Stand auf der GC in Leipzig.

Auf der MAN!AC-DVD:

Großer Games Convention Messebericht

Die MAN!ACs scheuen keine Kosten und Mühen und hetzen für Euch an jeden Messestand. Natürlich zocken wir auch ausführlich Nintendos Wii-Software-Sortiment hinter verschlossenen Türen, entlocken Sony die neuesten PS3-Geheimnisse und freuen uns über die zweite Xbox-360-Spielegeneration.

Außerdem führen wir zahlreiche Interviews mit Branchengrößen, präsentieren kommende Spielehits und befragen Besucher über ihre persönlichen Messehighlights.

Zudem zeigen wir Euch, wer an unserem Stand fette Preise absahnte und sich mit den MAN!AC-Profizockern duellierte.

Ab Freitag, den 29. September

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Katmaier (ak, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg), Karen Heinrich (kh), Max Scharl (sc)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Dead Rising" © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

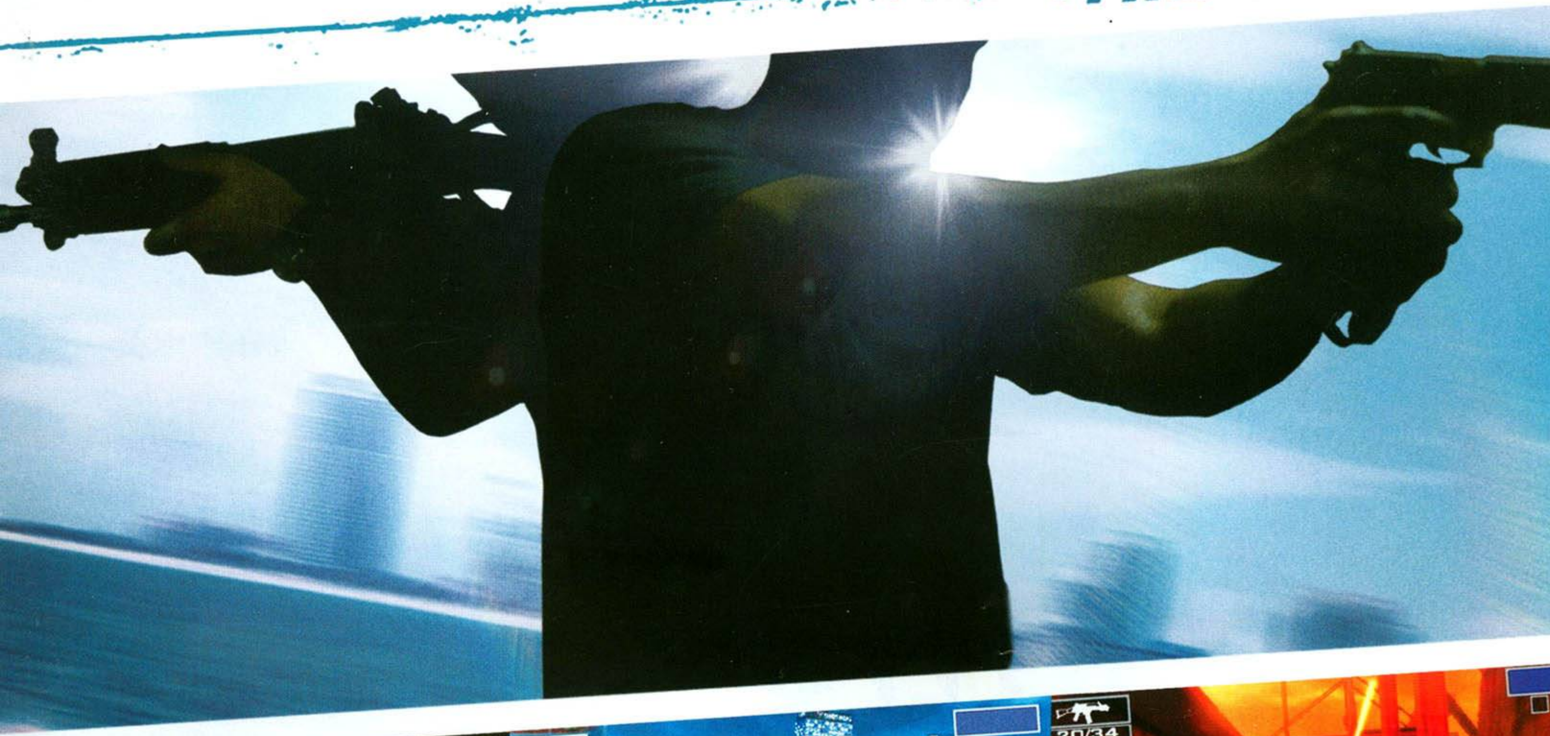
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

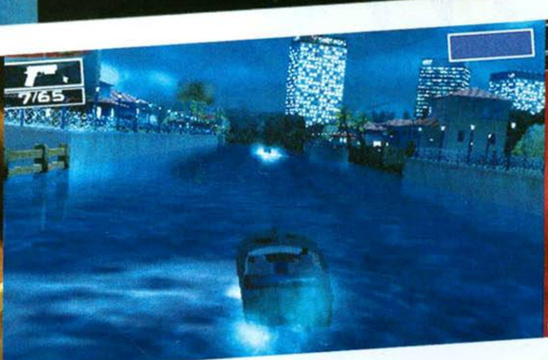
INSERENTEN

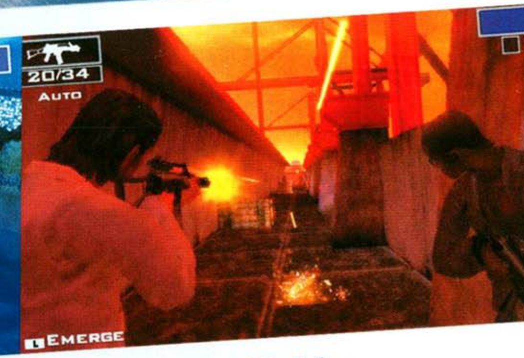
MIAMI VICE











- Übernehmen Sie die Rolle der Drogenermittler Crockett und Tubbs und ermitteln Sie undercover.
- Halten Sie immer Ihre Waffe für Schießereien mit gewalttätigen Kriminellen einsatzbereit.
- Machen Sie sich in der kriminellen Szene einen Namen, um die zwielichtigen, heruntergekommenen Gebiete von South Beach zu infiltrieren.
- Erleben Sie heiße Mehrspieler-Missionen im Coop-Modus über die Wireless-Funktion (WLAN).

Miami Vice der Film ab 24. August im Kino


miamivicepsp.com













